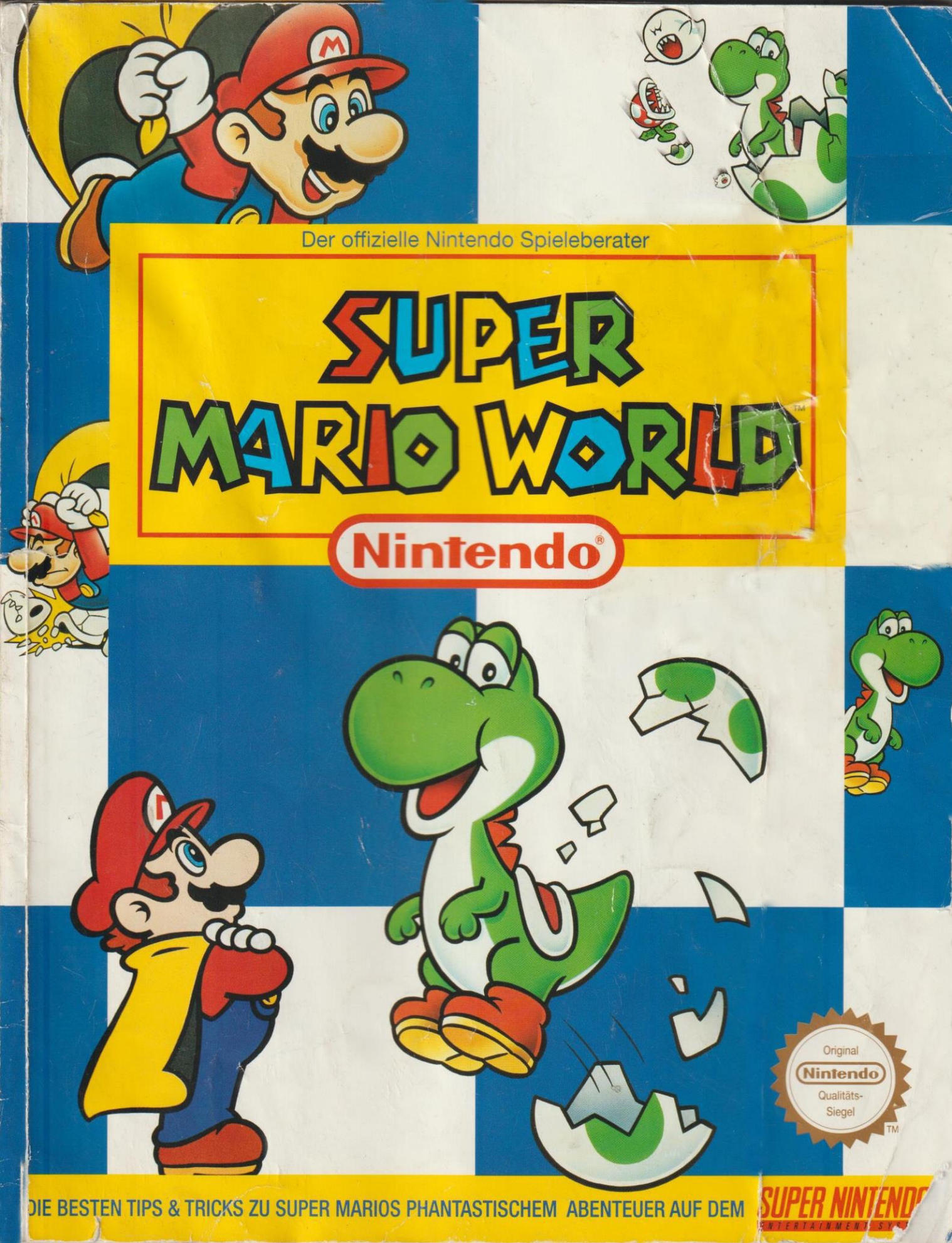
Der offizielle Nintendo Spieleberater

SUPER MARIO WORLD™

Nintendo®



DIE BESTEN TIPS & TRICKS ZU SUPER MARIOS PHANTASTISCHEM ABENTEUER AUF DEM SUPER NINTENDO

SUPER MARIO WORLD™

INHALT

IN ACTION 2
CAPE 4
YOSHI 6
VERGLEICH 8
URLAUB EINMAL ANDERS 10
DAS DINOSAURIERLAND 11
POWER-UP 17
GEGNER 18

DAS ABENTEUER:
- YOSHIS INSEL 22
- DONUT EBENE 30
- VANILLE DOM 40
- ZWILLINGSBRÜCKEN 52
- WALD DER ILLUSIONEN 60
- SCHOKOLADEN INSEL 70
- TAL DES SCHRECKENS 82
- STERNENSTRASSE 96
- SPECIAL WELT 102
- EXTRA-TIPS 112

Mario stürzt sich ja nicht zum ersten Mal in ein gefährliches Abenteuer, aber noch nie war es so umfangreich wie auf dem Super Nintendo. Insgesamt 96 Einzelwelten erwarten den mutigen Klempner aus Brooklyn im Dinosaurierland. Unglaubliche Geheimnisse gilt es zu lösen, unzählige Widersacher versuchen dem Superhelden das Leben schwer zu machen. Um das alles heil zu überstehen, wird Euch dieser Spieleberater eine echte Hilfe sein. Er ist nicht nur randvoll mit wichtigen Tips und Tricks – er bietet Euch auch zu jeder der 96 Einzelwelten eine detaillierte Karte, damit Ihr nicht unvorbereitet in die vielen Abenteuer hineingeratet. Die Karten informieren über Fundorte für Power-Ups und Extraleben, aber auch darüber, wo sich die geheimen Ausgänge befinden. Selbst wenn Ihr glaubt, schon jede Ecke des Dinosaurierlandes erforscht zu haben, werdet Ihr mit Hilfe des Spieleberaters sicher noch ein paar neue Geheimnisse lüften. Euch „Viel Spaß" zu wünschen, ist da schon fast überflüssig – Ihr werdet ihn haben!

IMPRESSUM

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Ron S. Lakos
Redaktionsleitung: Susanne Pohlmann
Redaktion: Marcus Menold, Claude M. Moyse, Andreas G. Kämmerer
Spieltechnische Beratung: Wolfgang Ebert, Klaus Fuchs
Projekt-Leitung: Rié Ishii (national), Atsuko Matsumoto (international)
Konzept & Design: Yukio Yamashita, Izumi Takada, Seiji Sato, Hiro Ogawa, Jun Andy, Kashi Watanabe, Reiko Yamashita (Work House Co., Ltd.)
Layout: Hiroshi Ohashi, Shuji Kurokawa, Tomohide Kinoshita (OK2), Gonji Matsuyuki
Karten & Illustrationen: Makikazu Ohmori, Daisuke Shigoto, Hiroshi Aizawa, Kazuhiro Amachi, Yuji Honma, Tadanori Honda, Hideyoshi Osada, Atsushi Ohrui, Eda, Hideaki Ito, Matsunori Iwamoto, Kenji Murata
Titel: FCB Publicis, Frankfurt
Satz: Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Litho: G.C.I. Co., Ltd., Yokohama
Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen

Der Spieleberater „Super Mario World" wird von Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. veröffentlicht.

Urheberrecht
© 1993 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im Spieleberater „Super Mario World" veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Buches bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.

Art.-Nr. 8008003
Preis 24,80 DM (unverbindl. Preisempfehlung)

Nintendo®

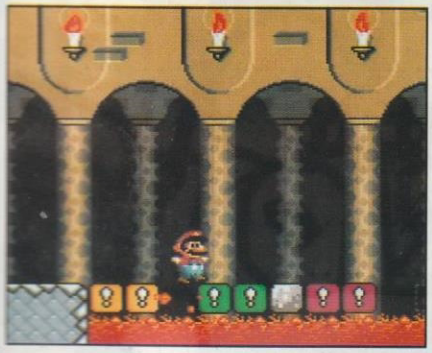
Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
W-8754 Großostheim
(ab 1. 7. 93: 63760 Großostheim)

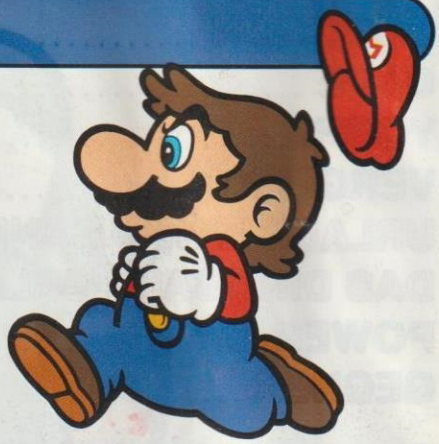
IN ACTION

Es ist schon erstaunlich, wie sich der mutige Klempner Mario jeder Gefahr entgegenstellt. Er kann sich dabei auf seine körperliche Fitness, aber auch auf seinen gewitzten Verstand einhundertprozentig verlassen – meistens!

Schlendern, laufen, rennen, sprinten!

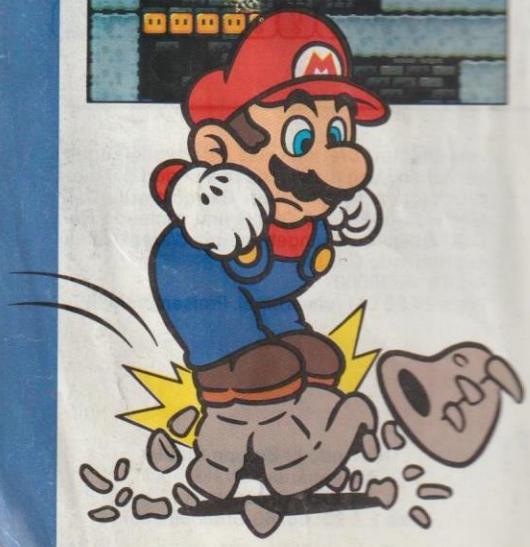
Das hat Mario schon als ganz kleiner Junge gelernt: Laufen. Doch mittlerweile kennt er ein paar ganz besondere Tricks. Wenn es mal ganz schnell gehen soll, kann er auch mal einen Zwischensprint einlegen. Mit erhöhter Geschwindigkeit ist er sogar in der Lage, kleinere Abgründe einfach zu überlaufen. Ganz wichtig: Mario kann auch auf den Punkt stoppen. Schließlich rennt niemand gern in Koopa-Schildkröten einfach rein! Rennen, schön und gut, aber mit Köpfchen – das bringt's erst richtig!





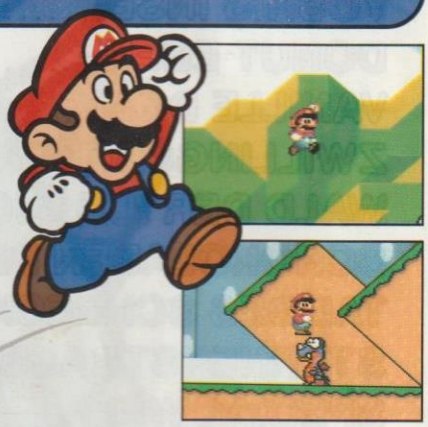
Stampfen

Mario weiß selbst nicht genau, wann er die Stampftechnik entwickelt hat, aber sie ist äußerst wirkungsvoll gegen Widersacher aller Art. Ein kräftiger Hopser mitten auf sie drauf und die von ihnen ausgehende Gefahr ist gebannt. Allerdings manche brauchen auch mal zwei Stampfer.



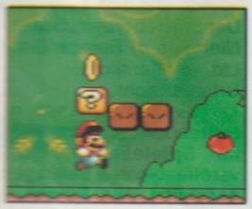
Springen und wirbeln

Wer rennen kann, der kann auch springen – das ist eine altbekannte Tatsache. Mario kann erstaunlich hohe und weite Sprünge vollführen, vor allem wenn er etwas Anlauf genommen hat. Springend überwindet er aber nicht nur jedes Hindernis und jeden Abgrund, sondern springend setzt er sich auch gegen seine Widersacher zur Wehr. Besonders wirkungsvoll, wenn Mario den einzigartigen Wirbelsprung einsetzt! Das wirft jeden Gegner schnell aus der Bahn. Marios Füße werden dabei zu einem Bohrvorsatz, der alles klein kriegt.



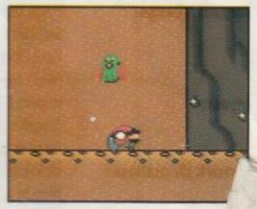
Anklopfen

Mit dieser Methode entlockt Mario den Blöcken ihre Geheimnisse: Anklopfen – allerdings nicht mit der Faust, sondern mit dem Kopf, der glücklicherweise durch eine helmverstärkte Mütze geschützt ist. Für diese Aktion gibt es aber auch noch eine andere Einsatzmöglichkeit. Falls sich auf den Blöcken Gegner tummeln, werden sie durch gezieltes Anklopfen lässig heruntergeschmissen. Besonders wirkungsvoll bei Sumo-Brüdern.



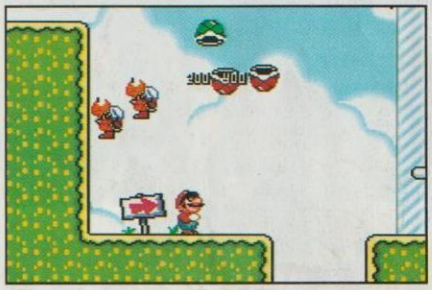
In Deckung

Egal ob normaler Mario oder Super Mario – manchmal ist es sinnvoller, in Deckung zu gehen, statt sich in jeden Kampf einzulassen. Dazu zieht sich Mario einfach seine Mütze über den Kopf und wartet ab, bis die Gefahr vorüber ist. Diese Strategie ist ebenfalls sehr effektiv, wenn es Mario mit riesigen Kugel-Willis oder herunterdonnernden Stampfern zu tun bekommt – allerdings nur, wenn sich eine Bodenvertiefung auftut.



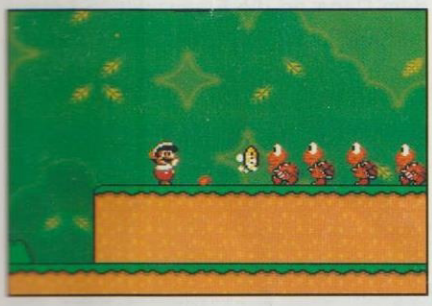
Hochheben und wegwerfen

Körperliche Arbeit hat Mario noch nie gescheut. Vielleicht ist er deshalb so kräftig gebaut – alles nur Muskeln. So ist es natürlich kein Problem für den Superhelden, einen Schildkrötenpanzer, ein Trampolin oder einen P-Block hochzuheben und dorthin zu tragen, wo er sie brauchen kann. Die Panzer lassen sich auch sehr wirkungsvoll nutzen, denn sie kann Mario sowohl nach vorn als auch nach oben werfen. Selbst Blöcken, die zu weit oben sind, um sie springend zu erreichen, entlockt Mario mit einem Panzerwurf noch das wohlgehütete Geheimnis, zum Beispiel eine Ranke. Sobald irgendwo einsam ein Koopa-Panzer herumliegt, sollte Mario sich umschauen, wo er ihn einsetzen kann.



Feuer-Mario

Die Kraft der Feuerblume verwandelt den Klempner in Feuer-Mario. Der kann nun seine Gegner mit Feuerbällen attackieren. Trifft er einen, hinterläßt dieser eine wertvolle Münze.



Rankenklettern

Höhenangst kennt Mario nicht, sonst würde er kaum die Ranken hochklettern, flink wie ein Affe. Meistens führt die Ranke auf die Spur eines besonderen Geheimnisses.

Rutschen

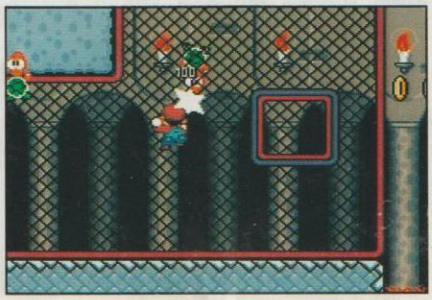
Abhänge läuft man nicht runter, sondern setzt sich lieber auf den Hosenboden und rutscht herunter. Ein wichtiger Vorteil: Gegner werden nebenbei über den Haufen gerutscht.

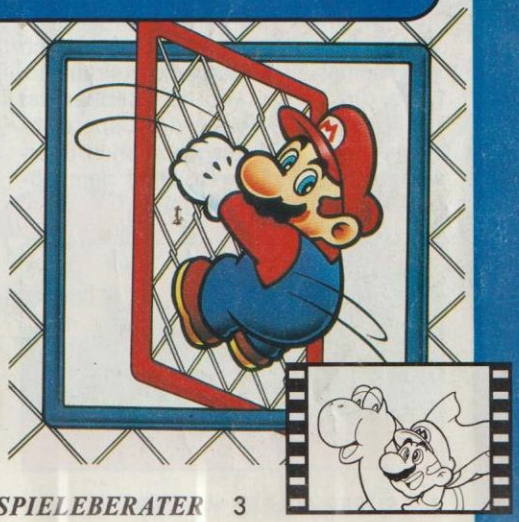
Schwimmen

Ein Klempner braucht nicht erst einen Taucheranzug, um sich unter Wasser wohl zu fühlen. Selbst falls Mario etwas in den Händen hält, schwimmt er wie ein Fisch – und schneller.

Gitter-Boxen

Ein Boxkampf ganz besonderer Art: Mario klettert an einem Gitter entlang und kann durch den Zaun hindurch die Schildkröten auf der anderen Seite herunterboxen.



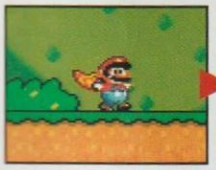


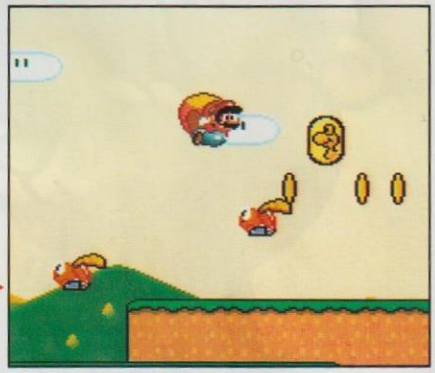
CAPE

Das gibt es in keiner Boutique zu kaufen: Das Cape. Nur besonderen Freunden des Dinosaurierlandes – wie Mario – wird dieser Umhang überreicht!

Das Geheimnis des Capes

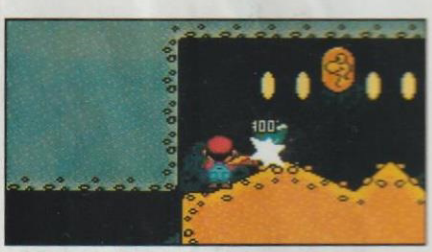
Was ist so besonderes an dem Cape? Nun, man kann damit fliegen. Cape-Mario muß nur etwas Anlauf nehmen und schon hebt er ab. Durch geschickte Steuerkreuz-Bedienung vollführt Mario sogar Langstrecken- und Trickflüge. „Üben" heißt das Zauberwort.





Wirbelattacke

Noch ein weiteres Geheimnis verbirgt das Cape: Wird es kräftig von seinem Träger durch die Luft gewirbelt, schützt es gegen unfreundliche Angriffe und schmeißt den stärksten Gegner um. Selbst Feuerbälle können Mario wirbelnd nichts anhaben.

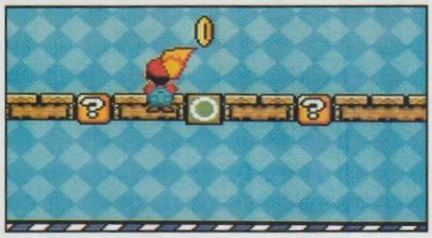


Münzen-Vorteil

Ohne Cape kann Mario nur durch Anklopfen von unten Münzen aus den Blöcken herausholen. Das Problem dabei: Etwas höher gelegene Blöcke kann Mario nicht mehr erreichen. Praktischer ist es da schon mit Cape: Man stellt sich einfach neben einen Block, wirbelt kräftig herum und schon purzeln die Münzen heraus. Fliegen Gegner in der Gegend herum, werden die auch gleich miterledigt. Das Cape ist also vielfach von Vorteil.

Sichere 1-Ups

In den Bonusräumen mit den Fragezeichenblock-Etagen kann Cape-Mario so viele Extraleben einsammeln, wie er gerne hätte. Einzige Bedingung: Er muß von der linken Seite her mit wirbelndem Cape an die Fragezeichen heranspringen!



Startbahn-Länge

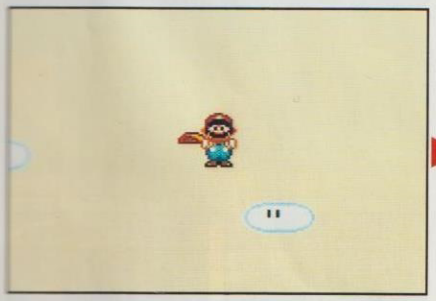
Wenn Mario fliegen will, sollte er sich erst einmal eine Startbahn freiräumen. Etwa die Länge von 10 Blöcken ist nötig. Gegner, die Mario das Cape stehlen könnten, sind ausgesprochen unerwünscht. Sind die weg, steht dem Abheben nichts mehr im Wege.

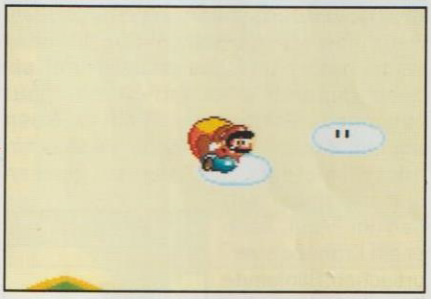
Super Wirbelsprung

Eine Kombination von Marios erfolgreichsten Angriffstechniken – schneller und höher: Springen, wirbeln und Cape-Einsatz. Doch nicht nur Gegner werden so „ad acta" gelegt, sondern auch Blöcke mit den Füßen durchbrochen.

Kurskorrekturen

Nicht ganz einfach, aber machbar: Die Änderung der Flugrichtung. Sobald der höchste Flugpunkt erreicht ist, öffnet sich das Cape wie ein Fallschirm. Nicht einmal die Reißleine muß gezogen werden. Wird das Steuerkreuz nun entgegengesetzt zur Flugrichtung gedrückt, schwebt Mario locker durch die Lüfte. Soll es in eine Richtungsänderung gehen, muß der X-Knopf gedrückt werden, zusätzlich zum bereits gedrückt gehaltenen Y-Knopf. Das klappt alles nicht sofort, aber mit ein wenig Training...!





Zwischenlandungen

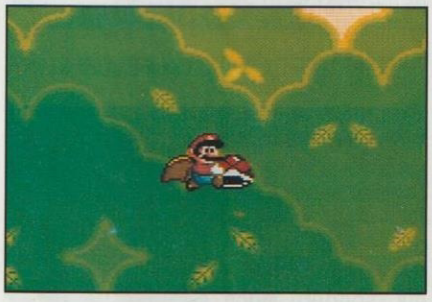
Ein Hindernis wie eine Ranke kann Cape-Mario in seinen Flugplänen nur wenig stören. Er fliegt auf sie zu, klettert an ihr hoch und fliegt von oben gleich wieder weiter. Bei einem Start nach einer solchen Zwischenlandung braucht Mario nicht einmal erneut Anlauf zu nehmen. Frei nach Marios Devise: „Kein Hindernis kann mich stoppen!"

Immer höher...

...steigt Cape-Mario in die Lüfte, je mehr Flugstunden er aufweisen kann. Wenn das Timing stimmt, dann fliegt Mario sogar oben über den Bildschirmrand hinaus. Das ist eine faszinierende Flugerfahrung, die allerdings nur geübte Piloten machen werden. Die geschickte Bedienung des Steuerkreuzes ist Voraussetzung.

Lastenflug

Selbst mit einem Koopa-Panzer in den Händen kann sich Cape-Mario in die Lüfte schwingen. Gegenstand aufheben, Anlauf nehmen und mit dem B-Knopf abheben. Taucht ein Gegner auf, Y-Knopf loslassen und der Gegenstand erledigt den Rest.

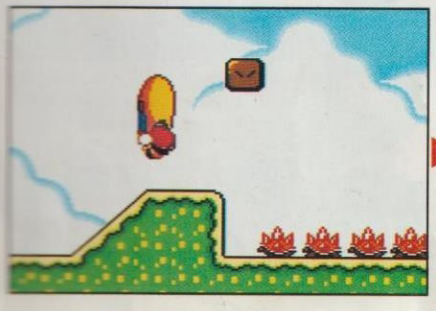


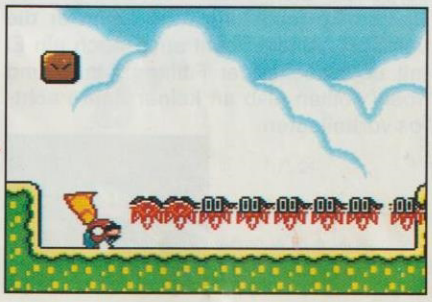
Bauchrutscher

Eine besondere Landetechnik ist der Bauchrutscher – nicht spektakulär, aber sehr wirkungsvoll. Sanft gleitet Mario herunter und landet so, daß er die Gegner am Boden schlitternd aus dem Weg fegt. Das kann nur einen Gegner treffen, aber auch gleich eine ganze Ansammlung. Nur gut, daß Marios Latzhose besonders strapazierfähig ist.

Erdbeben-Landung

Im Gegensatz zum Bauchrutscher setzt Cape-Mario bei dieser Technik im Sturzflug zur Landung an. Das Steuerkreuz wird dabei in die gewünschte Richtung gehalten und dann den Y-Knopf drücken und wieder halten. Das wird eine Bauchlandung, die sich gewaschen hat – ein wahres Erdbeben erschüttert die Welt und sämtliche Gegner in der näheren Umgebung verschwinden auf Nimmerwiedersehen. Spätestens jetzt kapiert jeder, warum Mario nichts von einer Diät hält – wegen der Polsterung!





YOSHI

Einen treueren Freund kann sich Mario gar nicht wünschen. Der ewig hungrige Dinosaurier mit dem netten Lächeln hilft, wo er nur kann.

Beerenschmaus

Am liebsten ißt Yoshi Beeren aller Art. Mario sollte dem freundlichen Dino die Chance geben, sie zu verspeisen. Es wird nicht sein Schaden sein.

Panzerschmaus

Selbst Schildkrötenpanzer verputzt Yoshi wie nix. Allerdings schluckt er die nicht sofort runter. Und das ist auch gut so, denn dadurch offenbart er ein paar besondere Fähigkeiten. Frißt er einen blauen Panzer kann Yoshi fliegen, ein roter erlaubt ihm das Feuer zu spucken und mit einem gelben im Maul, kann er ein Erdbeben verursachen. Blinkende Panzer haben den Vorteil all diese Fähigkeiten hervorrufen zu können.

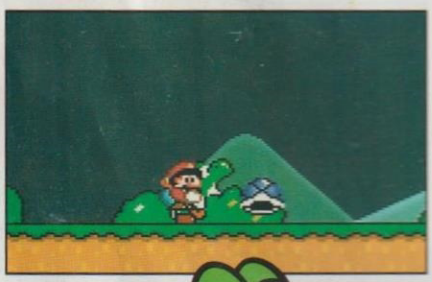
Fliegen

Erdbeben

Feuer spucken

Panzer-Recycling

Yoshi benutzt Panzer gleich mehrmals. Kurz bevor er den blauen oder gelben verschluckt, spuckt er ihn wieder aus und frißt ihn erneut.

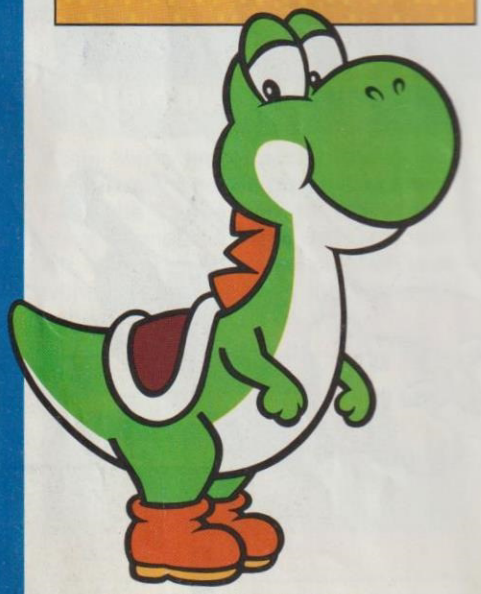


Unerreichbar?

Kaum ein Dinosaurier geht so geschickt mit seiner Zunge um wie Yoshi. Selbst wenn Röhren den Weg versperren, schleudert Yoshi seine Zunge vor und schnappt sich Gegner. Das macht die Lage etwas ungefährlicher, weil sich Mario die Widerlinge auf Distanz halten kann. Dieses vorausschauende Großreinemachen funktioniert übrigens nicht nur mit Röhren als Hindernis, sondern auch durch dünnere Erdhügelabtrennungen.

P-Block-Wunder

Selbst P-Blöcke lassen sich mit Yoshis Hilfe immer wieder benutzen. Zunächst wird der Block aktiviert, dann nimmt Yoshi ihn ins Maul, spuckt ihn wieder aus und der P-Block ist wie neu.



Beeren-Vielfalt

Zu Yoshis Lieblingsspeisen gehören zweifelsohne Beeren. Aber Beeren sind nicht gleich Beeren. Und damit der Dinosaurier-Speiseplan nicht eintönig wird, verschafft sich Yoshi von Zeit zu Zeit Beeren-Abwechslung. Und wenn er die verdaut hat, legt Yoshi auch noch ein Ei mit überraschender Füllung. Mario und Yoshi sollten also an keiner Beere achtlos vorbeilaufen.

Rote Beeren

Ißt Yoshi zehn rote Beeren, dann legt er ein Ei, das mit einem Super-Pilz gefüllt ist.

Rosa Beeren

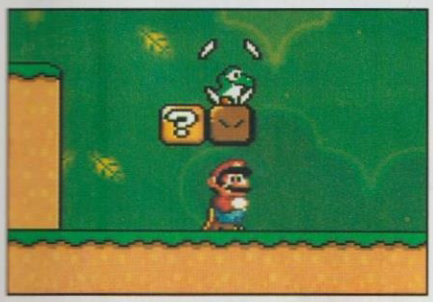
Nur zwei muß Yoshi verputzen, um ein Ei zu legen, das eine Wolke mit unzähligen Münzen enthält.

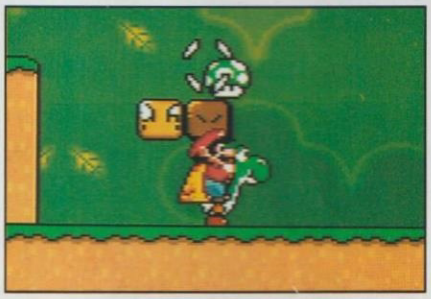
Grüne Beeren

Gelingt es Yoshi drei grüne Beeren zu mampfen, erhält Mario 20 Sekunden zusätzliche Spielzeit.

Dinosaurier-Eier

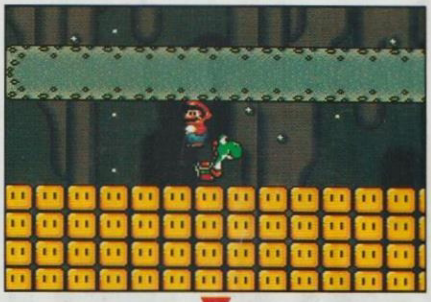
Mario reitet fröhlich mit Yoshi durch das nicht immer so freundliche Dinosaurierland. So weit, so gut! Doch was passiert, wenn die beiden nochmal ein Yoshi-Ei finden? Gibt es einen zweiten Yoshi für Mario? Nein, das Ei hat wie durch Zauberhand einen neuen Inhalt erhalten. Statt eines freundlichen Yoshis schlüpft aus dem Ei ein Extraleben für Mario heraus. Was ja nun auch nicht zu verachten ist, oder? Für Sammler von 1-Ups: Ihr könnt immer wieder in eine Welt hineingehen.





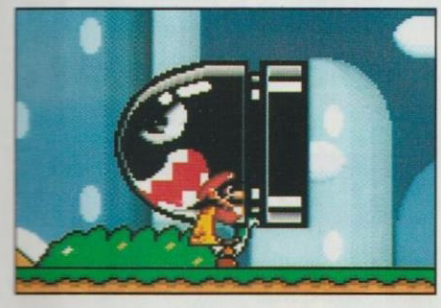
Spezial-Wirbel

Wenn Mario auf Yoshi sitzt und einen Wirbelsprung versucht, fällt er locker aus dem Sattel. So lassen sich Blöcke am Boden natürlich nicht kaputtmachen. Wenn Mario allerdings von Yoshi absteigt, einen Block zertrümmert, wieder auf Yoshi aufsteigt und ihn in die Lücke dirigiert, kann er einen Wirbelsprung machen und zusammen mit Yoshi werden die Blöcke unten zerschlagen. Eine gute Methode, wenn man den freundlichen Dino nicht zurücklassen will. Und da Yoshi meistens eine große Hilfe ist, wäre Zurücklassen eine sehr unkluge Entscheidung. Allerdings will sich Mario ja auch nicht die Bowser-Geheimnisse unter den Blöcken entgehen lassen.



Weniger Probleme

Auf Yoshi reitend, kann Mario viel weniger passieren als normalerweise. Kommt der riesige Kugel-Willi zum Beispiel geflogen, sieht es zwar aus, als würden die beiden getroffen, aber erstaunlicherweise passiert Mario nichts.

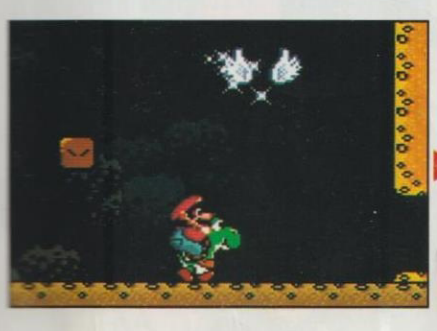


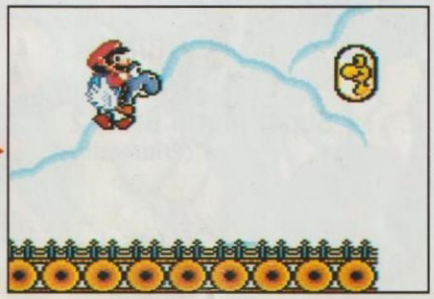
Tolle Fußarbeit

Warum trägt eigentlich ein Dinosaurier Stiefel? Die Frage wird während des Abenteuers schnell beantwortet. Mit seinen einmaligen, spezialangefertigten Pilzlederstiefeln latscht Yoshi über alles und jeden hinweg. Koopas verschwinden gleich nach der ersten Stampfattacke – inklusive Panzer. Und über gefräßige Pflänzchen marschiert Yoshi, als wären sie harmloses Unkraut. Falls Mario das mit seinem Schuhwerk probieren würde, bekäme es ihm gar nicht so gut. Er hat eben keine Pilzlederstiefel.

Wunderliche Flügel

Sie sind speziell für Yoshi angefertigt worden und man findet sie in Blöcken. Sobald Yoshi seine Flügel übergestreift hat, kann Mario mit ihm in unerreichbar scheinende Höhen aufsteigen und meistens massenweise Münzen einsammeln. Aber die Yoshi-Flügel haben noch einen weiteren, nicht unwichtigen Vorteil. Sollten Mario und der beflügelte Yoshi zusammen in einen Abgrund fallen, gilt die Welt als absolviert und Mario kehrt mit einem blauen (flugfähigen!) Yoshi zurück ins Abenteuer. Alles äußerst wunderlich hier im Dinosaurierland.



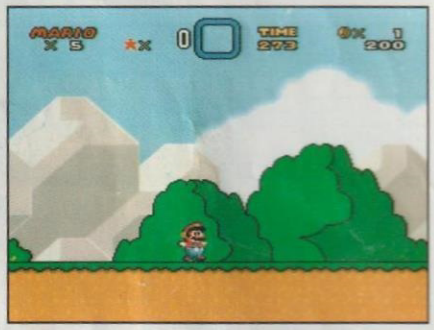


VERGLEICH

Mario hat ja nun schon eini Abenteuer hinter sich g bracht. Bereits auf dem NE konnte er da zahlreiche E folge verbuchen. Ein Verglei lohnt sich durchaus.

LAUFGESCHWINDIGKEIT

Mario joggt täglich durch die Straßen von New York. Schließlich hat er in den meisten Situationen, in die er gerät, nur eine Chance, wenn er schnell laufen kann. Das Training hat sich gelohnt: Schon oft war es gerade seine Laufgeschwindigkeit, die ihm aus einer heiklen Situation herausgeholfen hat. Vor allem wenn er Anlauf braucht zum Fliegen, kommt es auf ein beträchtliches Tempo an.



50-Blöcke-Sprint

Um einen Vergleich machen zu können, wurde die Zeit gestoppt, die Mario in seinen verschiedenen Abenteuern braucht, um die Distanz von 50 Blöcken zurückzulegen.

1 • Super Mario World

4,75 Sekunden

2 • Super Mario Bros. 3

5,30 Sekunden

3 • Super Mario Bros.

5,60 Sekunden

4 • Super Mario Bros. 2

7,10 Sekunden

Letzter • Super Mario Bros. 3 (Frosch-Mario)

9,50 Sekunden

SPRUNGWEITE

Ständig wird Mario mit Situationen konfrontiert, die unüberwindlich scheinen: Riesige Abgründe, viel zu hohe Plattformen. Doch Mario gibt so schnell nicht auf. Ein gezieltes Sprungtraining hat ihm in den letzten Jahren geholfen, seine Sprungkraft enorm zu verbessern. Wahrscheinlich würde Mario bei jeder Olympiade auf den ersten Plätzen landen, wenn er im Weitsprung starten würde.

Weitester Sprung

Mario hat sich im Laufe der Jahre stark verbessert. Hier seine besten Sprungergebnisse.

1 • Super Mario Bros. 3

15 Blöcke

• Super Mario Bros. 2 (Luigi)

15 Blöcke

2 • Super Mario Bros. 2 (Prinzessin)

14 Blöcke

SCHWIMMEN

Auch im Wasser zeigt Mario seine sportlichen Qualitäten. Zum Vergleich wurde eine Strecke von 40 Blöcken zeitgemäß gestoppt.

Schwimmtempo

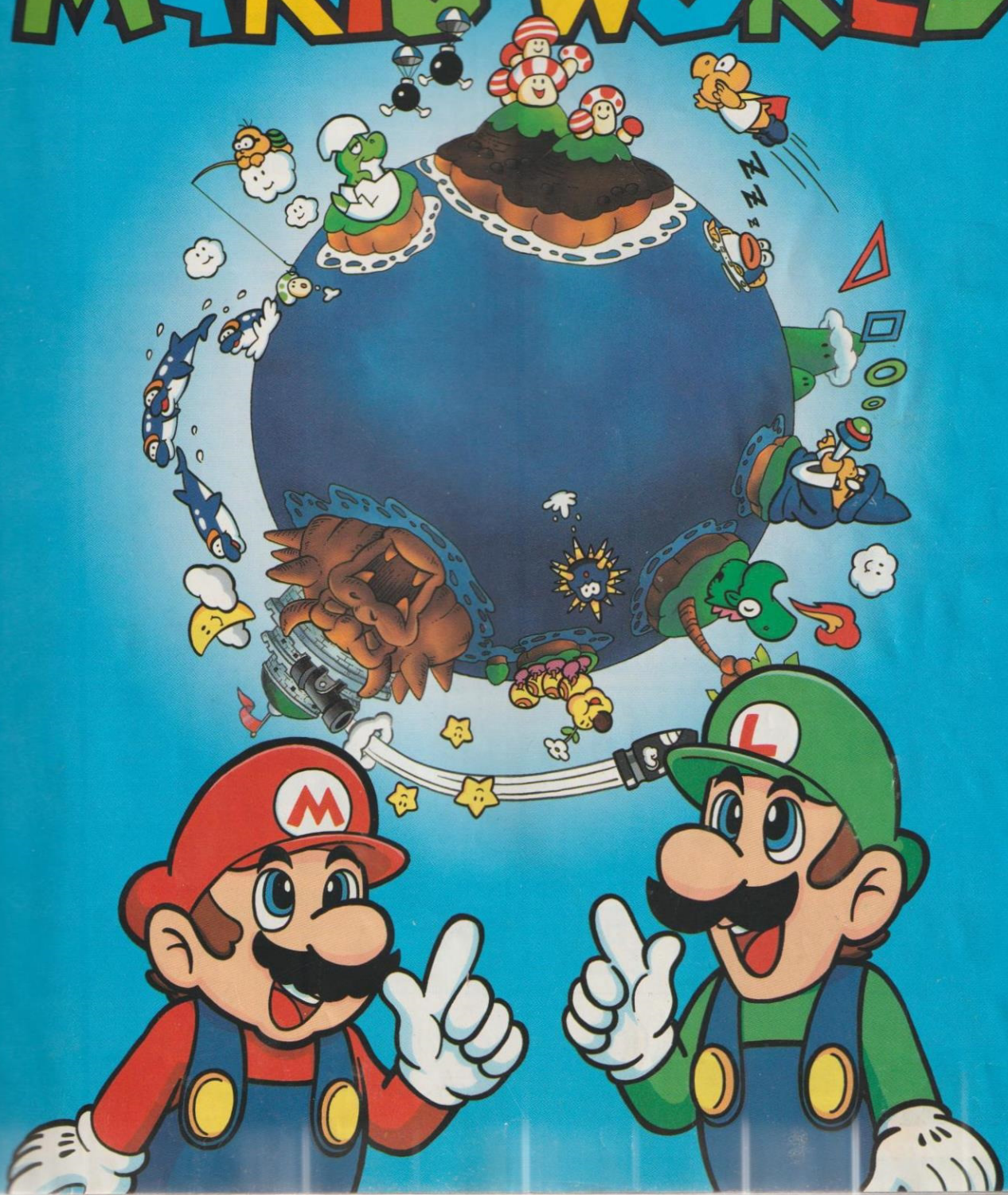
1 • Super Mario World (mit Gegenstand)

5,30 Sekunden

2 • Super Mario Bros. 3 (Frosch-Mario)

6,45 Sekunden

SUPER MARIO WORLD™



URLAUB EIN

Reif für die Insel.

Das waren nicht nur Mario und sein Bruder, sondern auch Pilzkopf Toad und die Prinzessin. Sie alle hatten es in letzter Zeit ein wenig übertrieben und ihre Arbeit ein bißchen zu ernst genommen. Kein Wunder, daß nun alle urlaubsreif waren. Dem Alltag entrinnen, abschalten, mit ein paar Schildkröten Fußball spielen, kurz, sich auf den wahren Sinn des Lebens zu konzentrieren, Spaß zu haben. Gesagt, getan. Zusammen waren sie ins nächste Reisebüro gerannt und hatten sich beraten lassen. Das Dinosaurierland hörte sich verlockend an – Schokoladeninseln, Puddingtäler und Donuthöhlen. Urlaub genau nach Marios Geschmack.

MAL ANDERS

Doch kein Urlaub?!

Ohne zu zögern machten sich die vier Freunde auf nach Dinosaurierland. Ein prächtiges, in Sonnenschein getauchtes, buntes Land erwartete sie. Wunderschöne Strände, idyllische Seen und malerische Berge hießen sie willkommen. Der Urlaub versprach gut zu werden. Gleich nach der Ankunft stürmten die Freunde zum Strand und badeten in dem kühlen, nach Limonade schmeckenden Naß. Der ausgelassene Nachmittag am Strand gipfelte in einem gemütlichen Nickerchen im Schatten eines Sonnenschirms. Als Mario nach einer Weile wieder aufwachte, war ihm nach einer Runde Federball mit Toadstool. Doch oh Graus, wo war die Prinzessin?

Mario erwarten im Dinosaurierland unglaubliche Abenteuer. Damit Ihr Euch bereits einen Eindruck davon verschaffen könnt, was auf Euch zukommt, solltet Ihr einen Blick auf die Karte werfen. Um sie besser verstehen zu können, hier ein paar Erläuterungen:

WICHTIGE WELTEN INFOS

WELTEN –
Wieviele und welche Welten erwarten Euch in den verschiedenen Gebieten des Dinosaurierlandes? Unter dem Stichwort „Welten" erhaltet Ihr Auskunft darüber.

ART –
Welche Herausforderung erwartet Euch in der jeweiligen Welt? Handelt es sich um einen Hindernis-Kurs oder geht es unter Wasser vorwärts oder geratet Ihr in einen Spuk hinein?

SCHWIERIGKEIT –
Ist einfach zu verstehen: Je mehr Sternchen, desto schwerer die Welt. Der leichteste Kurs erhält ein Sternchen, der schwierigste vier Sternchen.

ZEIT –
Mario hat nicht unendlich viel Zeit, die jeweiligen Welten zu absolvieren. In manchen gesteht man ihm nur 200 in anderen sogar 400 Sekunden zu, um sein Glück zu versuchen.

MITTELTOR –
Es ist wichtig zu wissen, ob eine Welt über ein Mitteltor verfügt. Ist das der Fall, dann kann man, nachdem Mario das Mitteltor durchlaufen hat, bei einem erneuten Versuch dort anfangen.

NORMALER AUSGANG ZUM ... –
Das ist meistens der leichteste Weg zum Ziel – der Standardausgang. Viele Welten verfügen aber auch über einen oder mehrere verborgene Ausgänge.

GEHEIMER AUSGANG ZUM ... –
Nach ihnen zu suchen, lohnt immer – die Geheimausgänge. Sie führen Mario mal zum Schalterpalast, mal in besondere Welten und mal zu den Sternen.

ABSPEICHERN –
Noch eine wichtige Information: An welcher Stelle im Spiel kann man den Spielstand abspeichern? Es empfiehlt sich zumindest bis zum nächsten Abspeicherpunkt zu spielen.

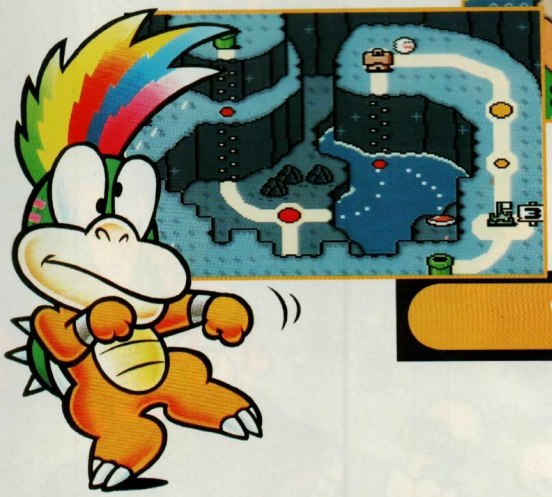
1-UPS –
Extraleben kann Mario reichlich finden und so seine Chancen steigern. Die Sterne geben an, wie lohnend die Suche nach 1-Ups in der jeweiligen Welt ist. Je mehr Sterne, desto lohnender.

POWER-UPS –
In der Tabelle erfahrt Ihr, in welcher Welt man gleich zu Beginn welche Power einsammeln kann. Reingehen, Power holen und wieder raus.

SEITE –
Braucht ihr detaillierte Informationen zu einer bestimmten Welt, so schaut in der Tabelle nach, auf welcher Seite im Buch die gewünschte Welt beschrieben wird.

KARTEN-SYMBOLE FÜR POWER-UPS

P	SUPER-PILZ FEUERBLUME CAPE-FEDER		YOSHI-EI
	SUPER-STERN		YOSHIS FLÜGEL
	1-UP-PILZ	R	ROULETTE-BLOCK
P	POWER-BALLON	10	MULTI-MÜNZBLOCK

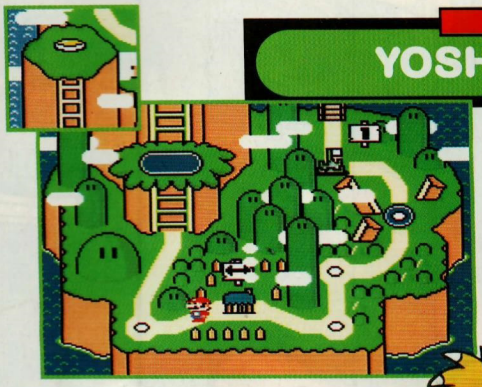


SEITE 40

VANILLE DOM

DONUT EBENE

SEITE 30

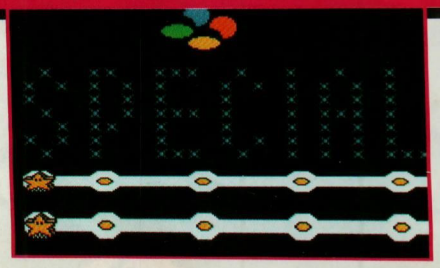


SEITE 22

YOSHIS INSEL

SEITE 102

SPECIAL WELT



SUPER MARIO WORLD™

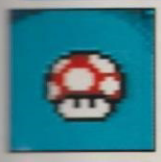
SEITE 96
STERNENSTRASSE
VILLINGSBRÜCKEN
SEITE 52
SEITE 60
WALD DER ILLUSIONEN
SCHOKOLADEN INSEL
SEITE 70
TAL DES SCHRECKENS
SEITE 82

SUPER MARIO WORLD™

POWER-UP

Was wäre Mario ohne seine Power-Gegenstände? Nicht so super wie mit. Sie geben ihm die Kraft, die gefährlichsten Abenteuer zu meistern.

SUPER-PILZ



Den kennt Mario schon seit dem Beginn seiner Superhelden-Karriere. Ein solcher Pilz läßt ihn zum Super Mario heranwachsen.

SUPER-STERN

Wird auch Unverwundbarkeitsstern genannt. Warum? Liegt doch auf der Hand: Mario wird mit ihm für einige Sekunden unverwundbar.

TRAMPOLIN

Das läßt sich dahin transportieren, wo es gebraucht wird und wenn das Timing stimmt, erreicht Mario mittels Trampolin ungeahnte Höhen.

YOSHIS FLÜGEL

Yoshi muß nicht erst einen blauen Panzer verspeisen, wenn er fliegen will – vorausgesetzt er hat die kleidsamen Flügel gefunden.

SILBER-MÜNZEN

Rar und überaus wertvoll. Kann Mario 7 davon sammeln, bekommt er ein Extraleben, bei 8 winken zwei, bei 9 oder mehr drei Extraleben.

BONUS-MÜNZEN

Auch bei denen lohnt es sich zuzugreifen, wenn sie aus den Wolken fallen: 10 Stück davon und es gibt ein erfreuliches Extraleben.

ROSA BEEREN

Schon zwei solcher Beeren reichen, damit Yoshi ein Ei legt, daß zur duftigen Wolke wird, aus der die Münzen nur so geflogen kommen.

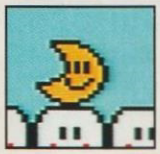
FEUERBLUME

Sehr praktisch: Findet Super Mario eine Feuerblume, dann ist er ab sofort in der Lage, seinen Widersachern mit Feuerbällen einzuheizen.

POWER-BALLON

Wie ein Ballon kann sich Mario mit ihm aufpumpen und kann auch wie ein Ballon durch die Lüfte schweben. Hält aber nur einige Sekunden.

3-UP-MOND



Die Steigerung des 1-Up-Pilzes: Der Mond spendiert Mario gleich 3 Extraleben. Wen wundert es da, daß er schwer zu finden ist.

SCHLÜSSEL

Neben den normalen Ausgängen verfügen viele Welten des Dinosaurierlandes auch über geheime Türen, die sich mit dem Schlüssel öffnen.

P-BLOCK

Mit ihm lüftet Mario so manches Geheimnis: Verborgene Türen und Blöcke werden sichtbar und Münzen verwandeln sich zu Blöcken.

PANZER

Manchmal verlieren die Koopas ihre Panzer. Mario soll's recht sein, denn er benutzt sie als Wurfgeschoß gegen Widersacher und Blöcke.

GRÜNE BEEREN

Eine Delikatesse für Dinosaurier. Hat er genug von ihnen verspeist, dann spendiert das Mario 20 Sekunden Extra-Zeit für sein Abenteuer.

CAPE-FEDER

Das gibt es nur im Dinosaurierland: Ergattert Mario eine Feder, erhält er ein besonderes Cape. Mit ihm kann er fliegen und mehr.

1-UP-PILZ

Dieser Pilz ist allzeit willkommen bei Mario, denn er bedeutet ein Extraleben und somit eine weitere Chance, Bowser zu überrumpeln.

DRACHENMÜNZE

Kann Mario fünf dieser geheimnisvollen Münzen in einer Welt sammeln, dann winkt ein Extraleben. Die Münzen sind allerdings gut versteckt.

YOSHI-EI

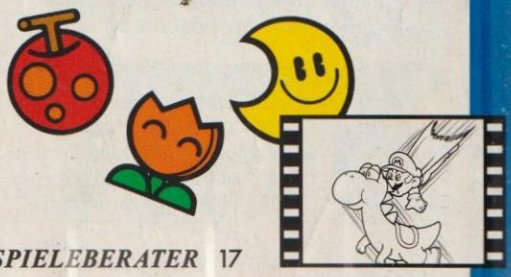
Mario kann sich wirklich freuen, wenn er ein solches Ei findet, denn dann ist er nicht mehr allein – Yoshi schlüpft aus dem Ei.

SILBERNER P-BLOCK

Dieser ungewöhnliche P-Block birgt ein besonderes Geheimnis: Wird er aktiviert, verwandeln sich Gegner in freundliche Silbermünzen.

ROTE BEEREN

Die mag Yoshi. Kann er zehn davon verputzen, dann legt er ein ganz besonderes Ei – gefüllt mit einem hilfreichen Super-Pilz.



GEGNER

Bowser hat sich schon seit einiger Zeit im Dinosaurierland eingenistet. So hatte er Zeit genug, für den Notfall vorzusorgen. Für Mario hat er ein paar besonders gefährliche Gegner hier versammelt. Eine Galerie des Schreckens, wie Ihr selber sehen könnt.

KOOPA

Springt Mario auf sie drauf, dann katapultiert das die verschiedenfarbigen Quälgeister aus ihren Panzern heraus.

SUPER-KOOPA

Ihre Flugkünste sind nicht schlecht. Blinkt das Cape der Super-Flieger, kann Mario ihnen eben dieses abjagen.

STACHI

Gegen diese spitz-stacheligen Gesellen ist kaum ein Kraut gewachsen. Ausweichen, ist das beste Rezept.

KOOPALINI

Eigentlich ein fröhlicher Geselle, aber sehr merkwürdig. Hüpft man ihm einmal auf den Kopf, wird er rot vor Wut.

FLUG-GUMBA

Der kommt Mario gerade richtig, wenn es über weite Abgründe geht – sie eignen sich gut für Zwischenlandungen.

DICKER KÄFER

Er liebt es schön dunkel, deshalb lebt er auch in unterirdischen Gefilden. Sein harter Panzer ist schwer zu knacken.

LAKITU

Sein bevorzugter Aufenthaltsort sind Wolken. Und von dort wirft er mit Stachi-Eiern. Nicht gerade ein netter Zug.

KUGELWILLI

Im Dinosaurierland erwachen sogar die Kanonenkugeln zum Leben. Kopf einziehen oder draufspringen kann helfen.

FLUG-KOOPAS

Auch sie gibt es in verschiedenen Versionen. Sie sind nahe Verwandte der Koopas, können aber fliegen.

SKELETT-KOOPA

Sie spuken sehr gern in den alten Festungen des Dinosaurierlandes herum. Sie sind schwer kaputt zu kriegen.

FOOTBALL-CHUCK

Wie ein Kampfstier geht er auf jeden los, den er zu Gesicht bekommt. In seiner Football-Kleidung ist er gut geschützt.

HAMMER-BRÜDER

Sie sitzen auf geflügelten Plattformen und werfen mit Hammern um sich, als gäbe es die im Sonderangebot.

PARA-GUMBA

Kommt ein Gumba geflogen... – dann kommt er nicht allein. Zum Glück frißt Yoshi Goombas besonders gern.

PICKEL-KÄFER

Das Käferreich hat hier viel zu bieten, zum Beispiel einen mit Pickelhaube. Berühren sollte man den Pickel nicht!

ANGLER-LAKITU

Er lockt Mario mit einem 1-Up-Pilz als Köder nah an sich heran, um ihn dann mit Stachi-Eiern zu bewerfen.

RIESEN-KUGELWILLI

Sieht gefährlich aus, ist aber nicht gefährlicher als seine kleinen Brüder. Hier genügt ein Sprung auf's Grinsen.

NACKTE KOOPA

Immer auf der Suche nach dem verlorenen Panzer, fühlen sie sich wie ein Fisch auf dem Trockenen.

STACHI-EIER

Lakitu wirft besonders gern mit ihnen. Schon als Ei sind diese zukünftigen Stachis eine gefährliche Angelegenheit.

SUMO-KOOPA

Die Stampfer dieses dicken Brockens sind so wuchtig, daß sogar Blitze entstehen, die alles in Brand setzen.

GUMBA

Ein Stampfer genügt und der Gumba fliegt hilflos auf den Rücken. Jetzt kann Mario ihn sogar in die Arme nehmen.

GUMBA-BLUB

Hat man so etwas schon mal gesehen? Ein Gumba in Seifenblase. Mario läßt die Sache ganz schnell platzen.

KNOCHEN-KÄFER

Stampfen hilft gegen diesen knochigen Typen wenig. Besser man gibt ihm einen mit dem Cape drauf.

RÖHREN-LAKITU

Wenn keine Wolke in der Nähe ist, schlüpft er auch mal in eine Röhre und wirft von dort aus mit Stachi-Eiern.

TORPEDO TED

Er befindet sich im Soda-See und rast mit ansehnlicher Geschwindigkeit auf sein Ziel zu. Aus dem Weg schwimmen!

BLURP

Kein Draufgänger, denn er schwimmt immer nur hin und her. Ihm kann Mario leicht aus der Bahn schwimmen.

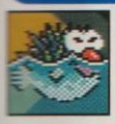
FISCH-BLUB

Nicht Aspik, sondern in einer Seifenblase befindet sich dieser Fisch und fliegt! Das ist doch schlicht zum Platzen!

CHEEP-CHEEP

Sie kommen sich zwar ganz toll vor, aber mehr als hin und her zu schwimmen bringen sie auch nicht zustande.

STACHELFISCH

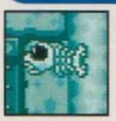


Er läßt seine Stacheln gern einmal frische Luft atmen. Selbst in seichten Gewässern eine Gefahr für Mario.

RIP VAN FISH

Fische, die schlafen, beißen nicht. Mario sollte, wenn es geht, ihm nicht zu nahe kommen und ihn wecken.

SKELETT-FISCH



Er hat schon bessere Zeiten gesehen, aber noch immer ist der Fisch recht gut beieinander – zumal für ein Fossil.

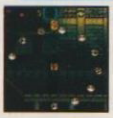
BUU-BABYS

Sie treiben ihren Unsinn in Spukhäusern. Schaut man ihnen aber in die Augen, kuschen sie sehr schnell.

DIA-BUU

Sie sind schon etwas ganz besonderes: Sie können sich fast unsichtbar machen, sind allerdings dann ungefährlich.

TANZENDER BUU

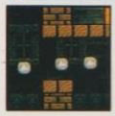


Sie führen einen hübschen Reigen auf, versperren Mario aber den Weg. Zum Glück ist der Kreis nicht geschlossen.

BUU-SCHLANGE

Und auch das ist ein beliebtes Spiel bei den Buus: Eine Schlange bilden und arme Superhelden erschrecken.

BLOCK-BUU



Als Buus sollte Mario ihnen nicht den Rücken zukehren, aber als Blöcke können sie auch eine gute Hilfe sein.

BLUE-BUU HUU

Er ist ein sehr trauriger Geselle. Da er auch noch kein richtiger Geist ist, muß er sich Mario stellen.

BUU HUU

Er ist der Chef der Spukhäuser. Er hat nicht nur seine Babys voll im Auge, sondern auch jeden Eindringling.

EERIE

Müde zieht er durch die Spukhäuser. Mario kann ihm aus dem Weg gehen oder ihn mit einem Wirbelsprung lähmen.

LAKITU-BUU

Ob sein Köder wirklich irgendjemanden lockt, bleibt zweifelhaft. Es handelt sich um Elektro-Plasma – igitt!

SPRUNG-PIRANHA

Für Gärtner ein Graus, für Yoshi ein Schmaus. Mario kann Unkraut jäten mit Yoshi oder auch mit Feuerbällen.

HÄNGE-PIRANHA

Rein, raus – so bewegen sich die Pflänzchen in ihren Röhren. Mario geht unter ihnen weg, wenn sie oben sind.

MAMPFER

Sie sind ganz scharf auf Klempnerfüße. Allerdings gegen Yoshis Pilzlederstiefel können sie nichts ausrichten.

DINO RHINO

Ganz schön groß, aber ein Mario-Stampfer genügt und der Riese schrumpft auf seine eigentliche Größe.

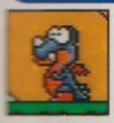
MINI-RHINO

Haben immer schlechte Laune und spucken deshalb mit Feuer. Sie dürfen nicht zur Ruhe kommen.

FEUERDRACHE

Nicht gerade sehr ansehnlich, aber was erwartet man von einer Kreatur, die in glühender Lava herumschwimmt?!

REX



Sein Rückgrat ist weich wie Gummi. Ein Stampfer genügt und er fällt zusammen wie ein gequetschtes Akkordeon.

RHINO GROSSMAUL

Karussell fahren ist seine Lieblingsbeschäftigung. Allerdings kann Mario sie schnell von ihren Plattformen werfen.

RIESEN-MONTY

Extrem kurzsichtig und immer grinsend – das ist der große Bruder von Monty Maulwurf. Auf ihm läßt sich gut reiten.

MONTY MAULWURF

Ganz überraschend hüpft er aus dem Sand hervor und verfolgt Mario. Allerdings wirkt ein Stampfer Wunder.

BOB-OMB

Explodiert er, sollte Mario weit weg sein. Er kann ihn auch hochheben und wegwerfen. Das muß aber schnell gehen.

PARA-BOMB

An Fallschirmen schweben diese Bob-Omb-Verwandten zu Boden. Sie sollte man schnell unschädlich machen.

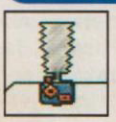
BOMB-BLUB

Selbst in Seifenblasen haben sich die Bomben eingenistet. Mario bringt die ganze Angelegenheit zur Explosion.

KREISSÄGE

Eigentlich bewegt sich diese scharfe Kreatur auf einem festgelegten Weg, aber von Zeit zu Zeit bricht sie aus!

SÄGEBLÄTTER



Da hilft nur eins: Außer Reichweite bleiben!

FUZZY

Sieht eigentlich richtig kuschelig aus, aber davon darf sich Mario nicht täuschen lassen – das Fell ist gefährlich!

KETTENKUGELN

Sie wurden in einigen Festungen eingebaut. Zum Glück liegen sie an der Kette und sind dadurch berechenbar.

AQUA-WUMMP

Ein Verwandter des Wummps, der bevorzugt unter Wasser lebt. Kontakt mit den Sensoren sollte vermieden werden.

POKEY

Halb Kaktus, halb Grinsekatze – Pokey läßt sich von Yoshi hervorragend in seine Einzelteile zerlegen.

WIGGLER

Eigentlich ein fröhlicher Geselle, aber sehr merkwürdig. Hüpft man ihm einmal auf den Kopf, wird er rot vor Wut.

LAVA-BLUB

Die Lava-Seen erwachen unter Bowsers Einfluß: Sie spucken mit Lava-Blubs nach allem, was sich bewegt.

BOWSER-STATUE

In Bowsers Festung stehen überall Statuen von ihm rum. Besonders unangenehm: Sie fungieren als Flammenwerfer.

IGGY KOOPA

Er bewacht Yoshis Insel. Iggy spuckt zu gern mit Feuerbällen und haßt es, in die Lava geschmissen zu werden.

LUDWIG VAN KOOPA

Eigentlich wollte er ja Musiker werden, aber sein Talent reichte nicht aus. Jetzt bewacht er den Cookie Berg.

WENDY O. KOOPA

Als einziges Mädchen mit solchen Brüdern konnte ja nur solch ein Charakter herauskommen.

RIESEN-BLASE

Wie ein Ball baunzt die grüne Erscheinung durch die Spukhäuser. Hoffentlich baunzt es nicht auf Marios Kopf.

WUMMP

Ein gemeißelter Stein mit Bewegungssensoren. Kommt ihm Mario zu nahe, dann donnert er von der Decke herunter.

STACHELMINE

Sie ist bereit, bei der geringsten Berührung zu explodieren. Ein Wirbelsprung von Super-Mario könnte helfen.

VULCAN-PFLANZE

Sieht eigentlich ganz hübsch aus, aber der äußere Schein trügt. Kommt man ihr zu nahe, spuckt sie Lava-Bälle.

SPARKY

Er wartet in den Festungen auf Mario und würde ihm gerne ordentlich einheizen. Wird Mario dabei mitspielen?

FEUERSCHLANGE

An ganz geheimen Orten lebt diese feurige Reptilienart. Einzige Aufgabe: Mario durch Hitze aufzuhalten.

BOWSER IN GOLD

Sogar in Gold hat Bowser sich einige Statuen anfertigen lassen. Ein besonderer Mechanismus bewegt sie.

MORTON KOOPA JR.

Er ist der Kronprinz im Bowser-Clan. Ein ziemlich dicker Brocken, der aber einige fiese Tricks auf Lager hat.

ROY KOOPA

„Klettermaxe" genannt. Geht die Wände hoch und marschiert an der Decke entlang. Nicht übel, aber gefährlich!

LARRY KOOPA

Sein großes Vorbild ist sein Bruder Iggy. Kein Wunder, daß auch er mit Feuer spuckt und Mario das Leben erschwert.

STAHLKUGEL

Mit ihnen wirft Bowser aus seiner Clown-Kutsche heraus. Gegen die weicht Mario am besten aus.

MINI-WUMMP

Das ist der kleine Bruder des Wummps, der am Boden herumhüpft. Das Herunterdonnern wird noch trainiert.

MINI-NINJA

Bowsers Festung ist sein Gefängnis und er hat enorme Wut auf alles und jeden – vor allem auf Super-Helden.

SWOOPER

Ein süßes, kleines Vögelchen, das bevorzugt in Höhlen herumflattert und außergewöhnlich angriffslustig ist.

HOTHEAD

Hitzköpfe wie dieser sind mit äußerster Vorsicht zu genießen. Statt sie zu reizen, sollte man ihnen ausweichen.

ROBO-KOOPA

Als wären die normalen Koopas nicht schlimm genug, mußte Bowser sich auch noch ein Robotermodell besorgen.

DELPHIN

Endlich mal jemand, der Mario freundlich gesinnt ist: Delphine freuen sich, wenn Mario auf ihnen reitet.

LEMMY KOOPA

Der jüngste Bowser-Sprößling. Er ist der reinste Witzbold und liebt die Verwirrung. Er hat zwei Doppelgänger dabei.

BOWSER

In seiner fliegenden Clown-Kutsche fühlt er sich sicher. Dort hat er nicht nur seine Munition versteckt, sondern auch die arme Prinzessin Toadstool. Während er über Marios Kopf hinwegschwebt, wirft er mit Stahlkugeln und mit Robo-Koopas. Letztere kann sich Mario schnell schnappen und sie dem Bowser-Clown an den Kopf werfen.

DAS ABENTEUER

Nun kann es losgehen! Nachdem Mario dieses haarsträubende Abenteuer überstanden hat, wird er ganz sicher einen langen, langen Urlaub brauchen können.

YOSHIS INSEL

Das Abenteuer beginnt!

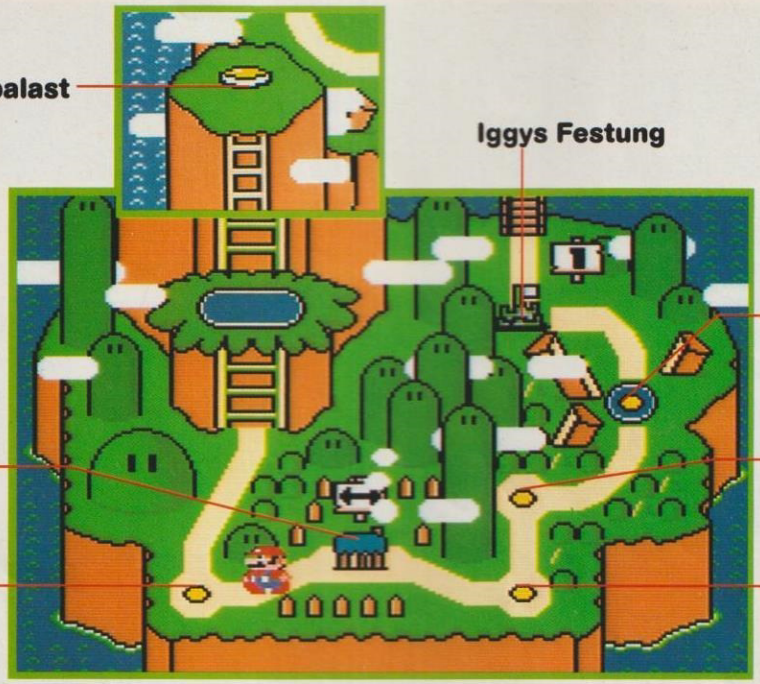
Und wie! Alles fängt b Yoshis Haus an, Mario erster Station im Dinosau rierland. Leider ist Yos nicht zu Hause, doch hat Mario eine Nachricl hinterlassen. Er ist auf de Suche nach seinen vo Bowser entführten Kum pels. Nichts wie hinterhe denkt sich Mario.

Springt Mario an den Block in de Mitte, kann er Yoshis Nachricht ab rufen. Nachdem er sie gelesen hat macht er sich auf die Suche nach dem freundlichen Saurier.

Irgendwo auf dieser Insel verbirg sich Yoshi in einem Block. Finde Mario ihn, bedankt sich der Klein artig und bietet Mario seine Freund schaft an.

WELTEN INFO

Welt	Zeit
Yoshis Insel 1	300
Yoshis Insel 2	400
Yoshis Insel 3	300
Yoshis Insel 4	300
Gelber Schalterpalast	200
Iggys Festung	300



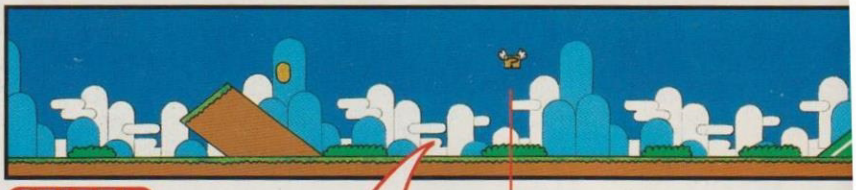
DOPPEL-SPRUNG MIT YOSHI

Wenn Mario von seinem Kumpel Yoshi abspringt, während dieser gerade springt, kann er Dinge erreichen die normalerweise außerhalb seiner Reichweite sind. Hierzu muß zunächst der B-Knopf gedrückt werden, damit Yoshi springt. Hat Yoshi den höchsten Punkt seiner Flugkurve erreicht, den A-Knopf betätigen, um Mario abspringen zu lassen. Auf diese Weise kommt Mario in den Genuß einiger leckerer Pilze. In Fachkreisen wird diese Spezialtechnik auch „Hyper-Sattelsprung" genannt. Manch wertvoller Gegenstand kann nur mit dieser Technik eingesammelt werden.

Erst den B-Knopf drücken, um Yoshi springen zu lassen, dann mit dem A-Knopf abspringen.

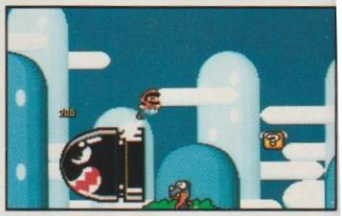
Art	Schwierigkeit	Normaler Ausgang zum...	Geheimer Ausgang zum...	Abspeichern	1-Up	Power-Ups	Seite
[illegible]	★	Gelber Schalterpalast	—	Nein	—	[illegible]	S. 24
[illegible]	★	Yoshis Insel 3	—	Nein	★	[illegible]	S. 24
[illegible]-Kurs	★	Yoshis Insel 4	—	Nein	—	—	S. 26
[illegible]	★	Iggys Festung	—	Nein	★	[illegible]	S. 26
[illegible]	★	—	—	Ja	—	—	S. 28
[illegible]	★	Donut Ebene 1	—	Ja	—	—	S. 28

Das erste Ziel in Marios Abenteuer ist der gelbe Schalterpalast. Der Weg dorthin gibt aber bereits einen Vorgeschmack von dem, was Mario im Dinosaurierland erwartet.



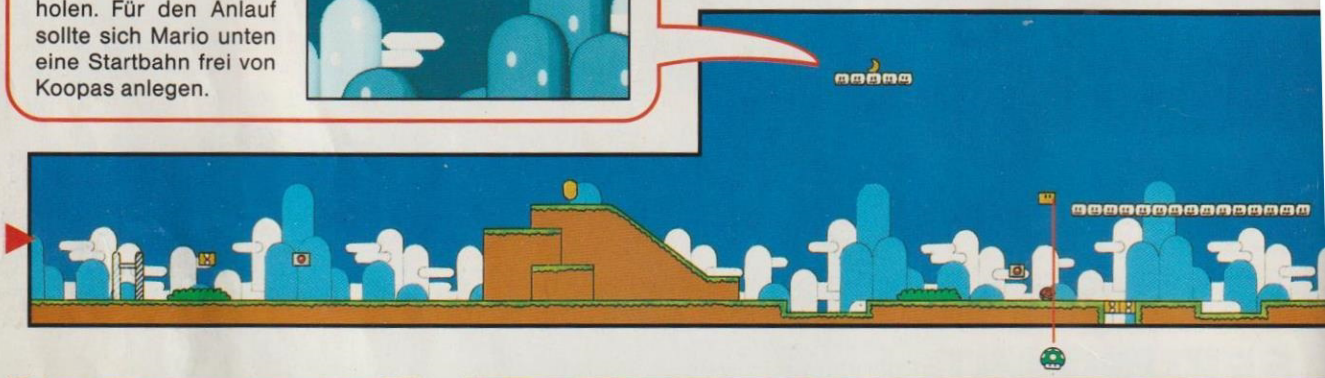
Kugel-Willi ausschalten

Er sieht zwar beängstigend aus, dieser riesige Kugel-Willi, aber das ist nur Fassade. Mit einem gezielten Sprung mitten auf ihn drauf, kann Mario den kugeligen Kerl aus dem Weg schaffen.

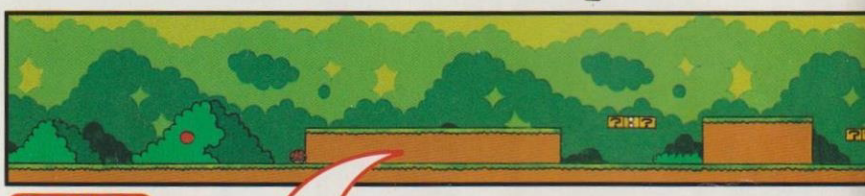


Freiflug zum Mond

Sobald Mario das Cape gefunden hat, kann er sich fliegend den 3-Up-Mond über den Wolken holen. Für den Anlauf sollte sich Mario unten eine Startbahn frei von Koopas anlegen.

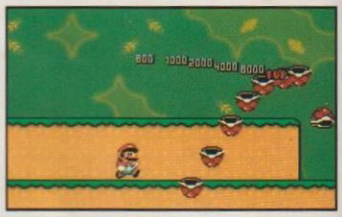


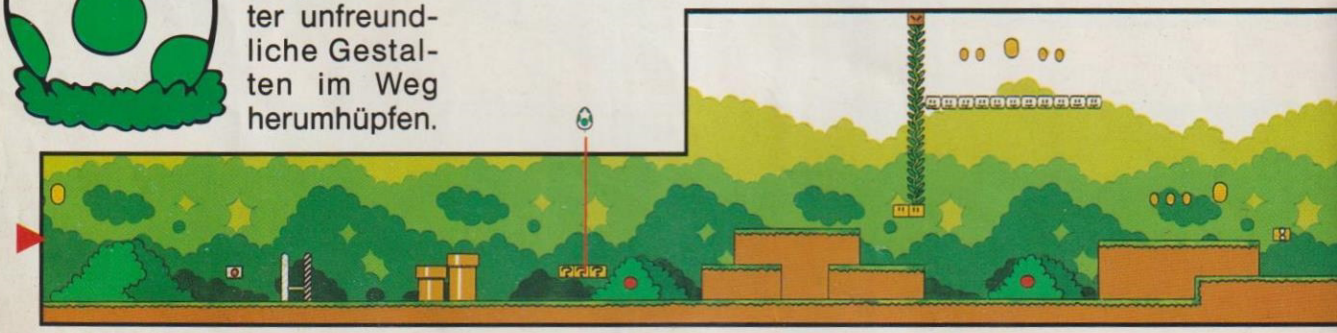
Mario schließt eine innige Freundschaft, die lange anhalten wird – mit einem freundlichen, ewig hungrigen Dinosaurier namens Yoshi. Jetzt lernt Mario erst einmal reiten, denn es braucht schon etwas Training, fest im Sattel zu bleiben, wenn lauter unfreundliche Gestalten im Weg herumhüpfen.

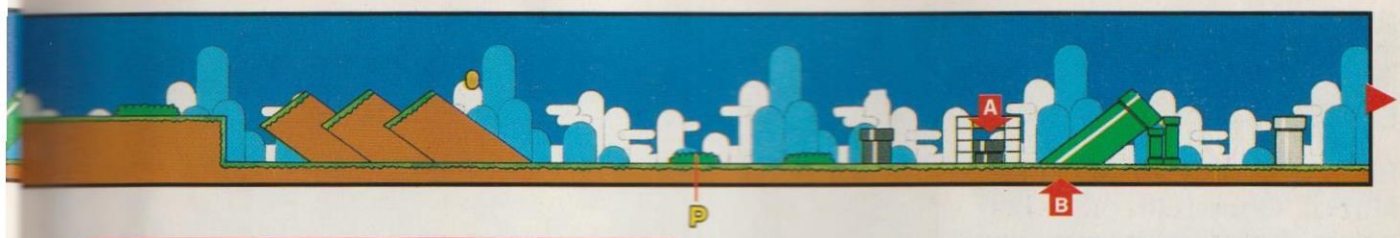


Der Super-Wurf

Oben flaniert eine ganze Horde Koopa-Schildkröten entlang. Mario schnappt sich den frei herumliegenden Panzer, springt auf den Hügel und wirft ihn. Während er dem Panzer hinterherläuft, kann er beobachten, wie dieser einen Koopa nach dem anderen aus dem Weg räumt und Mario ein Extraleben spendiert.

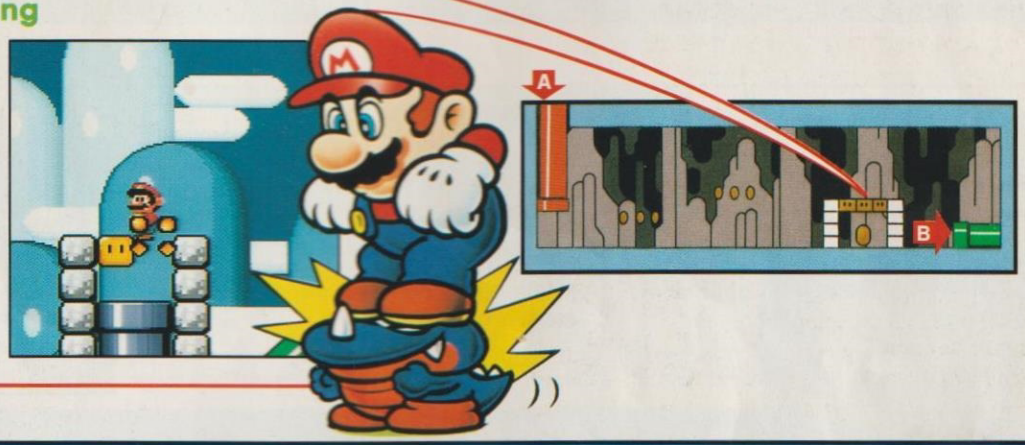


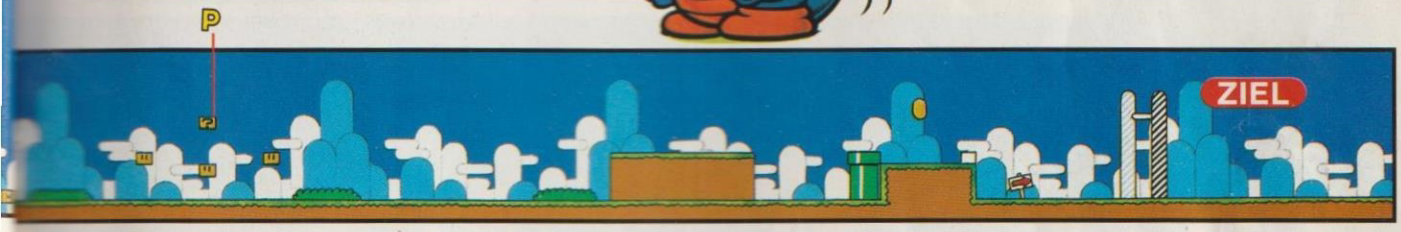


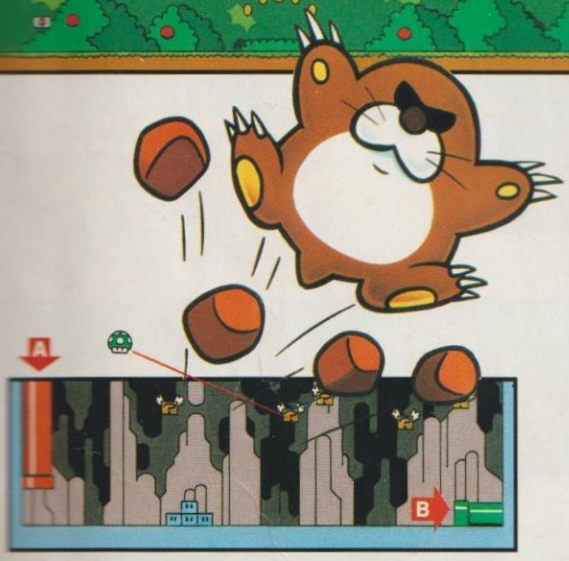


Das Wirbel-Training

Mario beherrscht den einzigartigen Wirbelsprung. Er erlaubt ihm nicht nur, Gegner auf einen Schlag aus dem Weg zu räumen, sondern auch als Super Mario die Zertrümmerung von Blöcken. Hier kann er mit dieser Technik einen geheimen Raum erreichen.

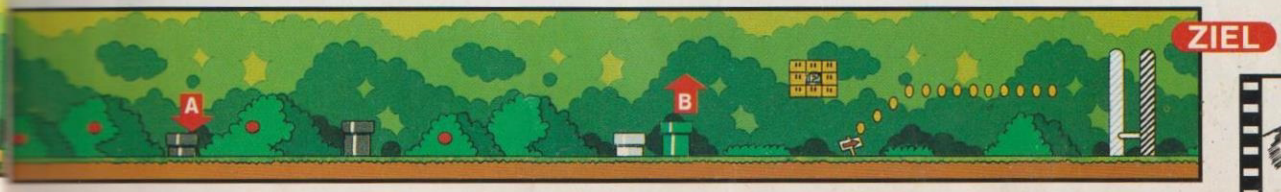




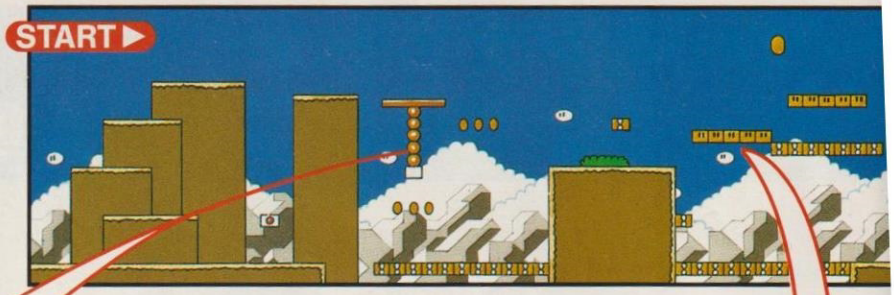


Das Panzer-Spiel

Cape-Mario wirbelt ununterbrochen mit seinem Umhang und schleudert so einen leeren Koopa-Panzer immer wieder gegen die Stufe. Atemlos schnappt sich Mario ein weiteres Extra-Leben – speziell für Cape-Helden.



Riesige Abgründe überzeugen Mario: Ohne Lift geht hier nichts. Und die Aufzüge haben es in sich.

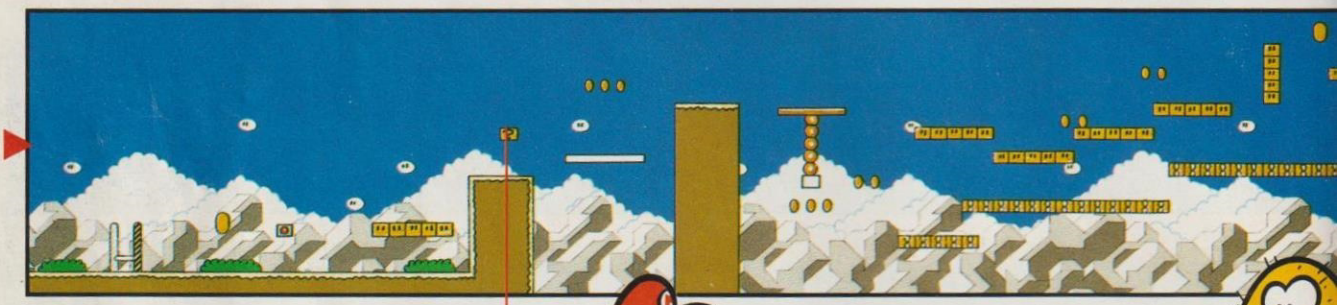


Eine runde Sache

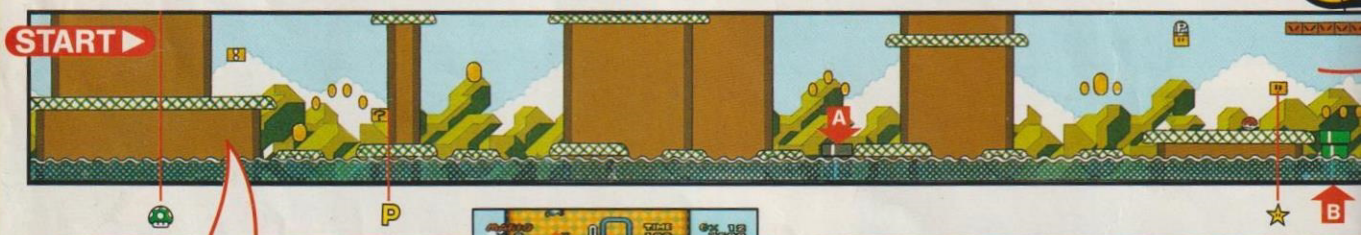
Ganz langsam bewegen sich diese Rund-Lifte nach rechts und dann nach unten. Mario springt im richtigen Moment ab, damit er die nächste sichere Anhöhe erreicht. Eine Präzisionsarbeit für geübte Klempner!

Stretch-Blöcke

Nur die Mitte dieser Stretch-Plattformen ist wirklich sicher, denn sie bleibt, wo sie ist. Der Rest dehnt sich mal senkrecht, mal waagerecht aus. Ungeübte Superhelden kommen hier leicht ins Wanken. Doch der kleine Klempner wird die Sache schon meistern.

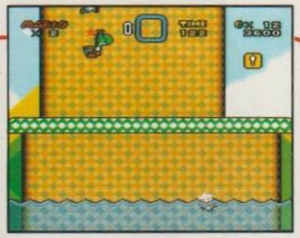


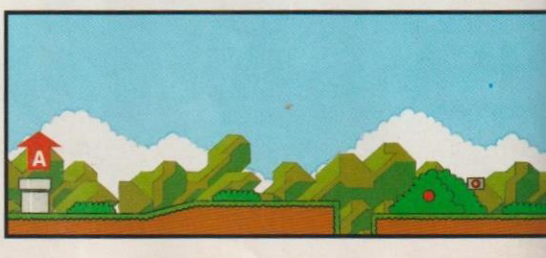
Naß wird Mario in dieser Welt sowieso, dafür sorgen schon die schwimmenden Plattformen, die sofort nachgeben.

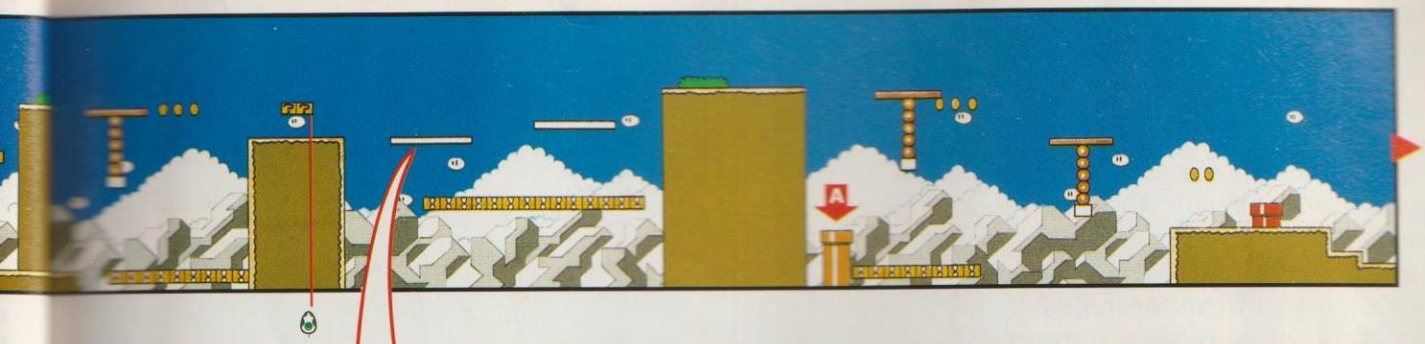


Hyper-Sattel-Sprung

Ganz oben auf dem Berg liegt ein 1-Up-Pilz. Den erreicht Mario nur mit einem Spezialsprung: Mit Yoshi Anlauf nehmen, springen und dann im Sprung mit einem Wirbelsprung nach oben.

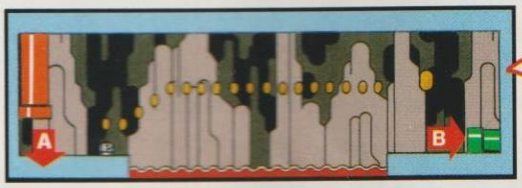






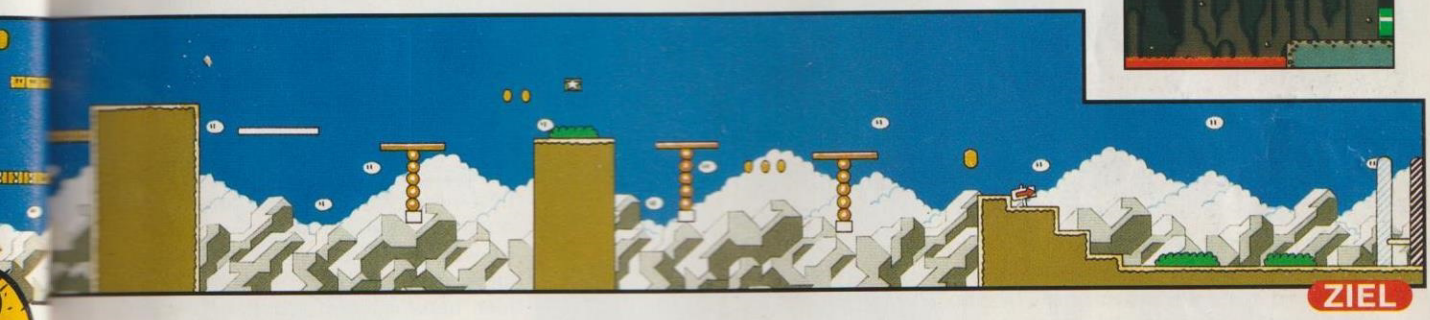
Yoshi bändigen

Beim Springen von Plattform zu Plattform kann Mario leicht mal aus Yoshis Sattel fallen, falls die beiden mit Gegnern in Berührung kommen. Und wenn das passiert, rennt der treue, aber etwas einfältige Dino-Freund einfach in den nächstbesten Abgrund rein.



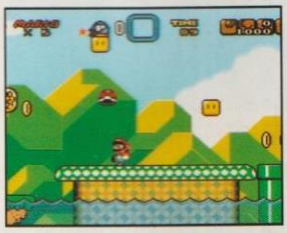
Drachen-Bonus

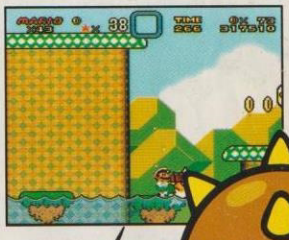
Mit dem P-Block verwandelt Mario die Münzen in Blöcke und erreicht so sicher die Münze.

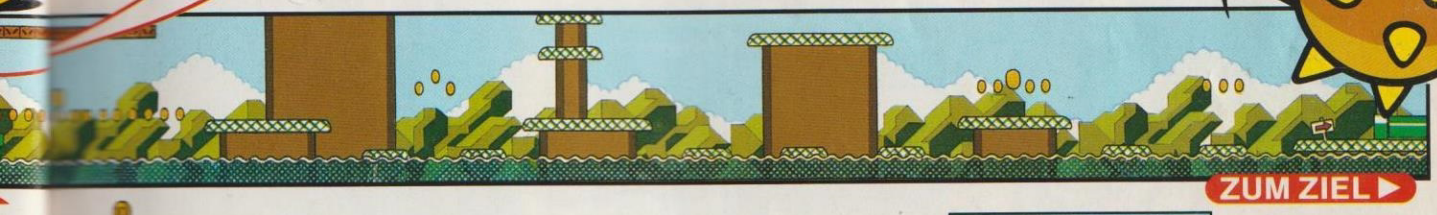


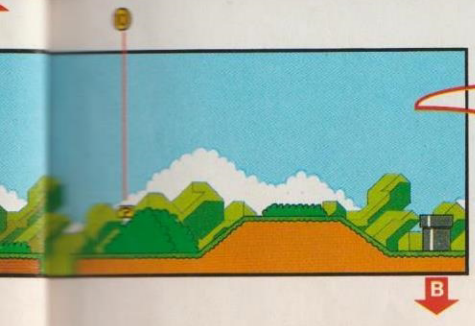
Sternen-Spurt

Angesichts der vielen Stachelfische und den unsicheren schwimmenden Inseln, atmet Mario auf, als er einen Unverwundbarkeitsstern findet. So schnell er kann, schwimmt und rennt er dem Ziel entgegen.



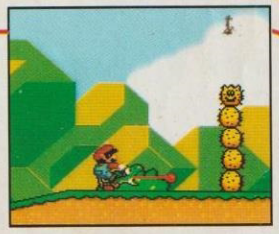






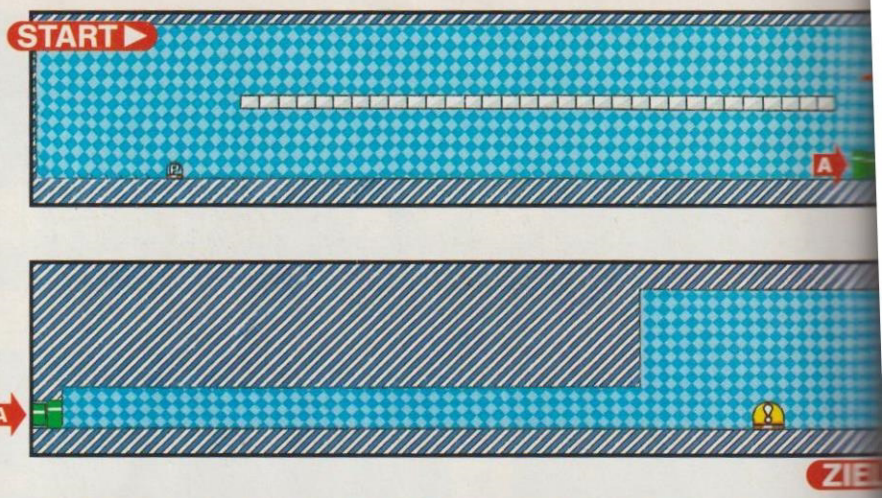
Stacheliger Imbiß

Dem lebendigen Kaktus kann Mario eigentlich nur mit Yoshi zusammen gelassen entgegen sehen. Der Dino futtert nämlich für sein Leben gern Kaktuskugeln auf.



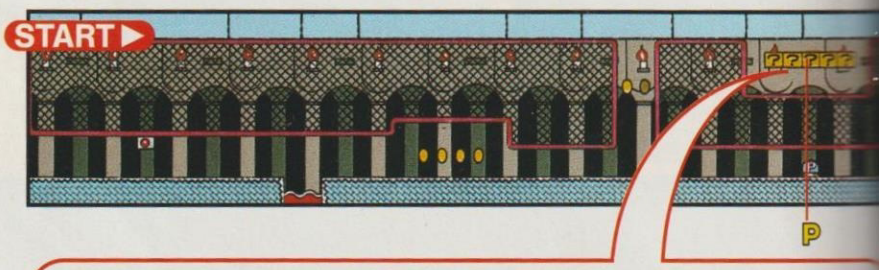
GELBER SCHALTERPALAST

Die Schalterpaläste bergen ein ganz besonderes Geheimnis im Dinosaurierland. Sie machen aus den gestrichelten farbigen Blöcken in den anderen Welten richtige solide Blöcke, die zum Teil auch Power-Gegenstände ausspucken.



IGGYS FESTUNG

Vor sehr langer Zeit hat Mario mal Boxunterricht genommen. Jetzt kann er seine Grundkenntnisse gut gebrauchen – beim Herunterboxen von Koopas am Zaun. Die Deckenstampfer lassen sich aber nicht so leicht bezwingen.

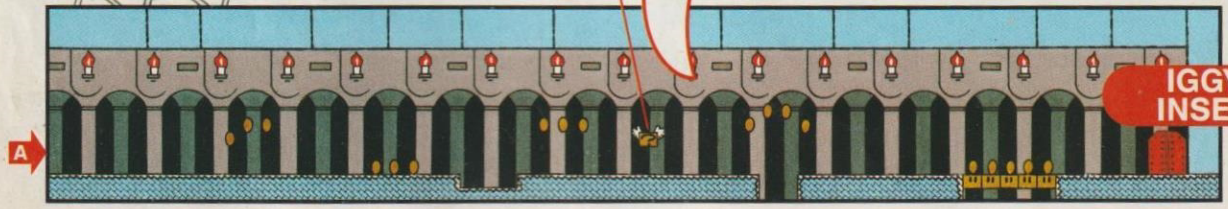


Feuerblumen geben Kraft

Betätigt Super Mario den P-Block unten und stupst dann den mittleren Block oben an, erhält er eine Feuerblume. Es wäre leicht, sie einfach einzusammeln, wenn nicht die ganzen Koopas hier herumklettern würden. Die muß Mario erst einmal vom Zaun boxen, sonst bereiten sie ihm größere Probleme als ihm lieb ist.

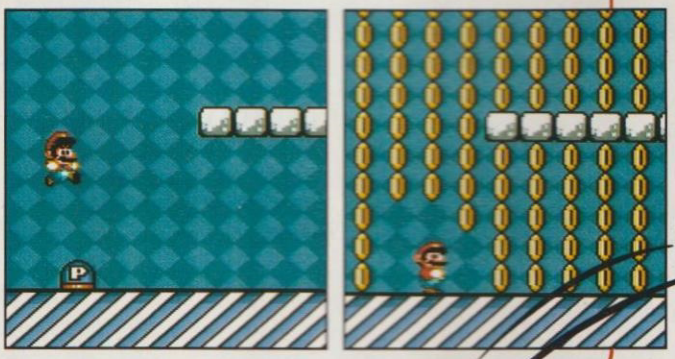
Mit voller Wucht ...

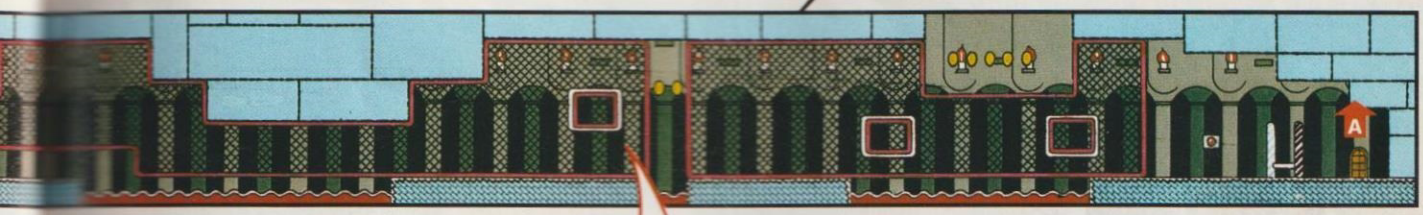
...sausen die Deckenstampfer auf Mario nieder. Rechtzeitig in Deckung gehen und etwas Geduld aufbringen – das ist Marios Rezept gegen diese Ungetüme. Münzen einsammeln wird dabei zur Nebensache, viel wichtiger ist es, heil durchzukommen. Eine Bodenmulde wird bei diesem Unterfangen zur rettenden Insel.



Im ersten Münzenhimmel

Sobald der P-Block aktiviert ist, hängt der Raum voller Münzen. Wenn Mario sich beeilt und ganz, ganz viele einsammelt, kann er nicht nur reich an Münzen, sondern auch an Extraleben werden. 100 Münzen = 1 Extraleben.



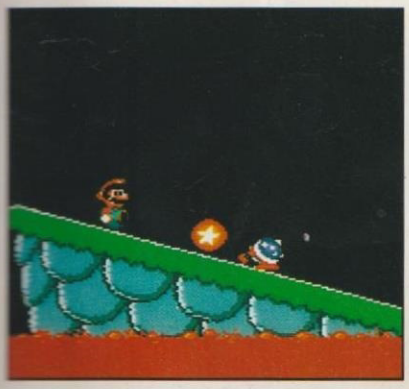


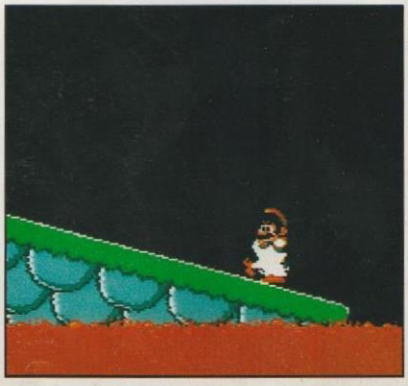
Hinter den Kulissen

Um die Koopas am Zaun loszuwerden, stehen Mario zwei Möglichkeiten offen. Befinden sie sich auf der gleichen Zaunseite, kann er ihnen einfach auf den Kopf klettern und sie fallen herunter. Die spendieren Mario sogar ein 1-Up. Sind sie auf der anderen Zaunseite, boxt Mario sie herunter. Die kleinen Gittertüren erlauben Mario einen Zaunseitenwechsel.

Rock 'n Roll mit Iggy

Iggys Insel schwankt bedenklich in der glühenden Lava. Und der kleine Frechdachs wirft mit ebenso heißen Feuerbällen. In dieser Situation ist es nicht leicht, Haltung zu bewahren. Wird es Mario gelingen, den Typen mit der wilden Tolle in die Lava zu schubsen? Klar, wenn er auf ihn springt, sobald die Insel sich neigt.





DONUT EBENE

Capes und Koopas

In diesem Teil des D
saurierlands kommen
ersten schwereren
gaben auf Mario zu.
durch einen roten P
gekennzeichneten We
besitzen, neben d
normalen Ausgang,
nen zweiten, versteck
Außerdem findet Ma
hier erstmals das Cape

In dieser Welt wird Mario erstm
die Cape-Feder finden, mit de
Hilfe er durch die Lüfte fliegen ka

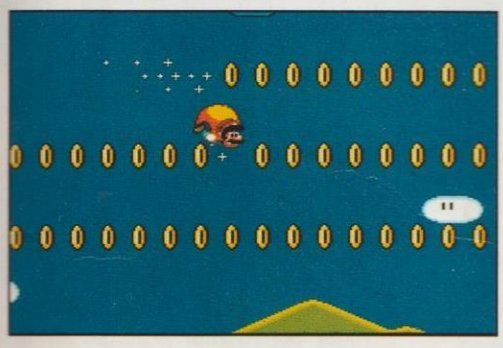
Das Spukhaus. Ein gar unhe
licher Ort. Viele üble Geister wer
versuchen, Mario daran zu hind
die beiden Ausgänge zu finden.

WELTEN INFO

Welt	Zeit
Donut Ebene 1	400
Donut Ebene 2	400
Grüner Schalterpalast	200
Donut Spukhaus	300
Top Secret Ebene	—
Donut Ebene 3	300
Donut Ebene 4	300
Donut Rätsel 1	300
Donut Rätselhaus	400
Donut Rätsel 2	300
Mortons Festung	400

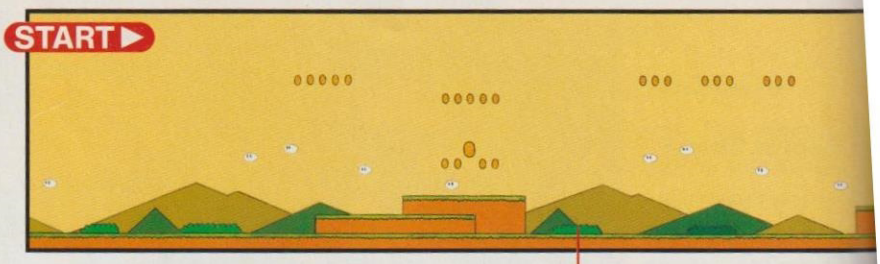
HIER SPRICHT CAPTAIN MARIO...

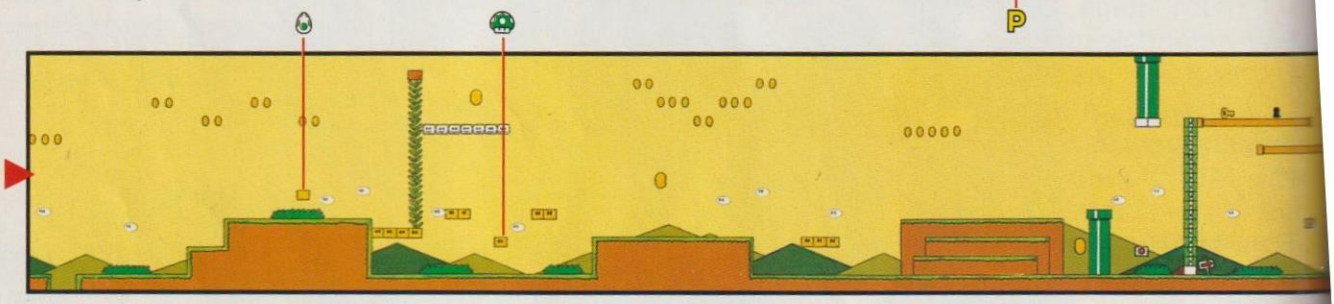
In dieser Ebene lernt Mario fliegen. Bekanntlich ist ja noch kein Meister vom Himmel gefallen, wohl aber ein Klempner. Deshalb sollte Mario in der ersten Donut Ebene, zweite Röhre nach unten, erst einmal ein bißchen üben. Hier hat er die Gelegenheit dazu, denn weit und breit ist kein Gegner zu sehen. In Ruhe kann er nun alle seine Flugtechniken trainieren und nebenbei noch Münzen abkassieren. Mit der Gegensteuertechnik ist es möglich, Mario lange in der Luft zu halten. Dafür braucht man ein intensives Trainig. Im Spiel gibt es manchen Bonus für Meisterflieger.

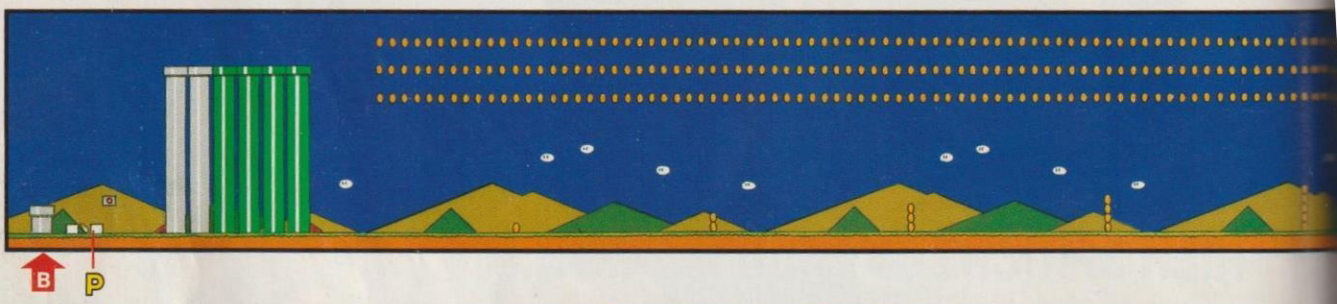


Art	Schwierigkeit	Normaler Ausgang zum...	Geheimer Ausgang zum...	Abspeichern	1-Ups	Power-Ups	Seite
Land	★★	Donut Ebene 2	Donut Rätsel 1	Nein	—		S. 32
Höhle	★	Donut Spukhaus	Grüner Schalterpalast	Nein	—	—	S. 32
Schalterpalast	★★	—	—	Ja	—	—	S. 32
Spukhaus	★★	Donut Ebene 3	Top Secret Ebene	Ja	—	—	S. 34
Bonus	★	—	—	Nein	★		S. 34
Hindernis-Kurs	★★	Donut Ebene 4	—	Nein	—		S. 34
Land	★★	Mortons Festung	—	Nein	★	—	S. 36
Unter Wasser	★★	Donut Spukhaus	Donut Rätselhaus	Nein	★★★	—	S. 36
Spukhaus	★★	Donut Rätsel 2	Sternenstraße	Ja	—	—	S. 36
Sandhöhle	★★	Donut Ebene 3	—	Nein	★	—	S. 38
Festung	★★	Vanille Dom 1	—	Ja	★	—	S. 38

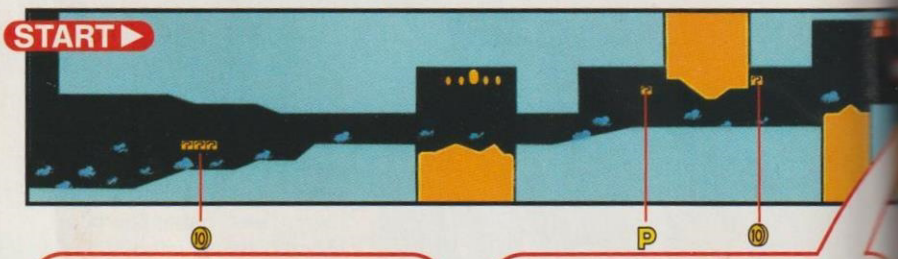
Mario lernt die Kräfte des Capes kennen und sammelt gleich Unmengen von Münzen.





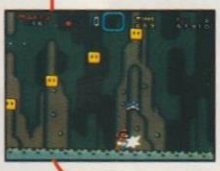


Mario geht in den Untergrund – Hauptsache er findet den Weg zum grünen Schalterpalast.



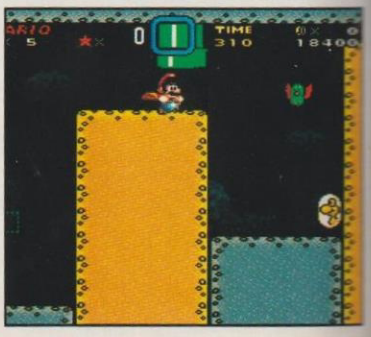
Die Schlüssel-Ranke

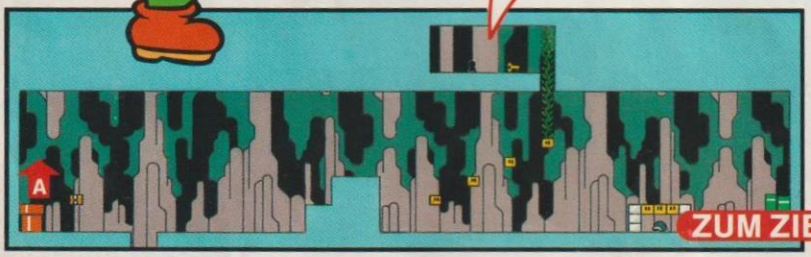
Mario wirft einen Koopa-Panzer an den obersten Block und schon wächst eine Ranke. So findet er den Weg zum grünen Schalterpalast.

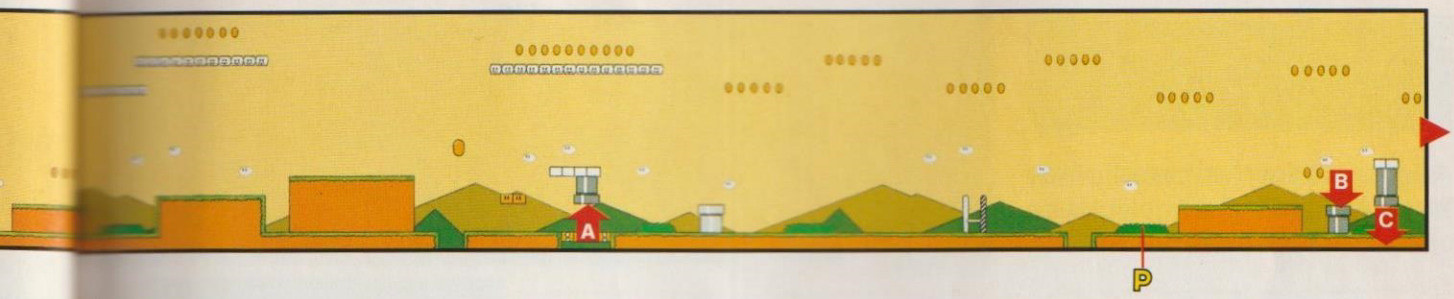


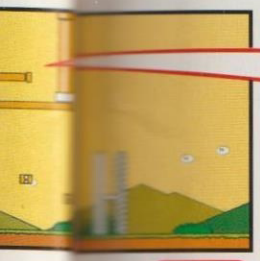
Hoch die Röhre

Durch die zweite grüne Röhre geht es hoch zum Geheimraum mit dem Schlüssel. Mario läßt sich von den beweglichen Sandhaufen hochtragen und schlüpft in die Röhre hinein. Er ist jetzt auf dem besten Weg zum grünen Schalterpalast.





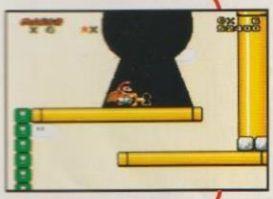


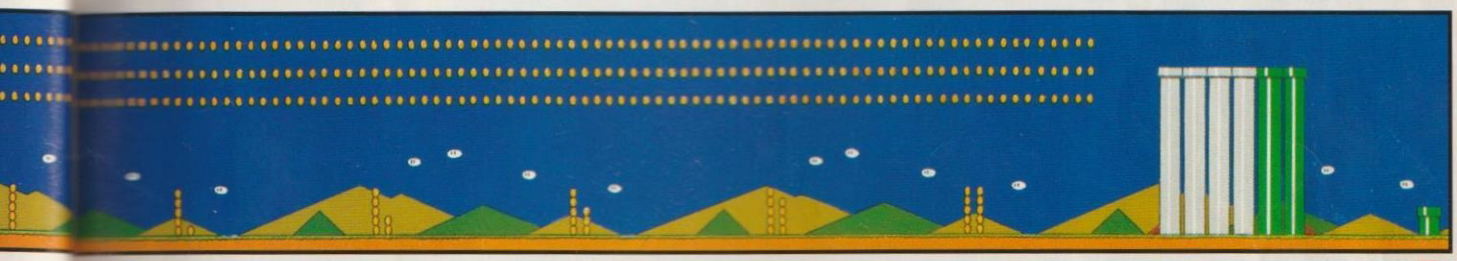


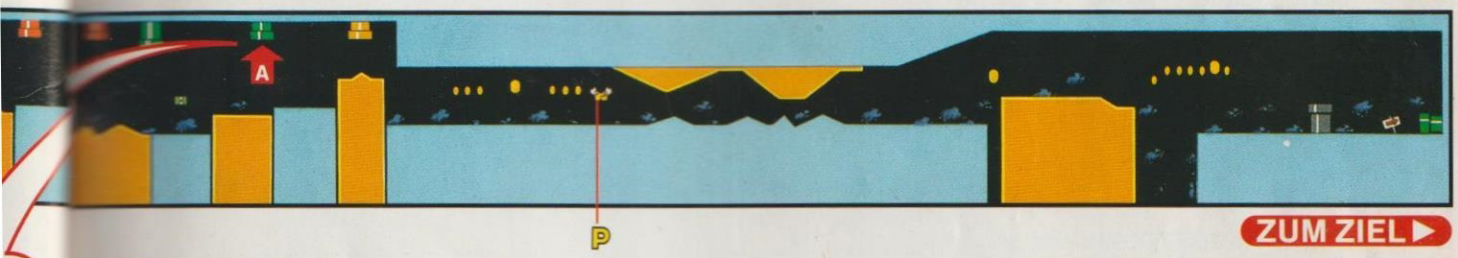
ZIEL

Entschlüsseln

Sobald der grüne Schalterpalast aktiviert worden ist, kann Mario einfach die grünen Blöcke hochrennen (Y-Knopf gedrückt halten). Oben wartet der Schlüssel zum Donut Rätsel 1.



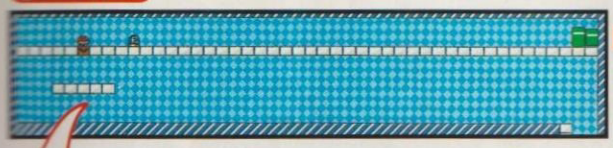


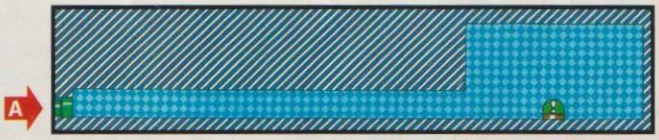


ZUM ZIEL ▶

Es treiben sich eine ganze Menge Koopas herum. Kann Mario sie alle fortkegeln, winkt ein Extraleben. Nachdem Mario den grünen Schalter betätigt hat, wird vieles einfacher.

START ▶

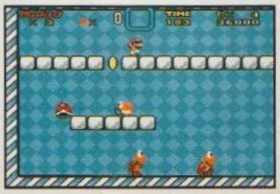


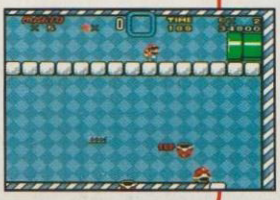


ZIEL

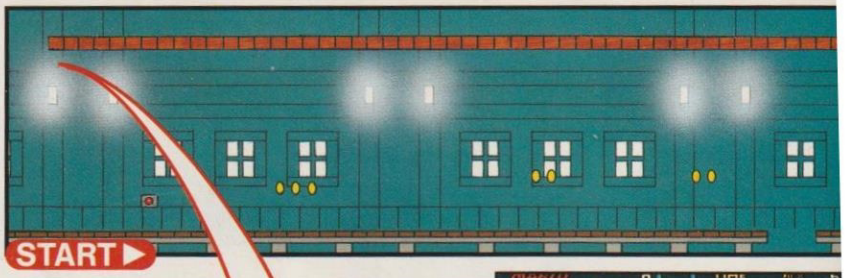
Koopas kegeln

Mario schnappt sich den Panzer, dreht sich um und legt ihn wieder hin. Sobald der Koopa unter ihm rechts ist, aktiviert Mario den P-Block und folgt dem losgelassenen Panzer. Das gibt ein 1-Up.



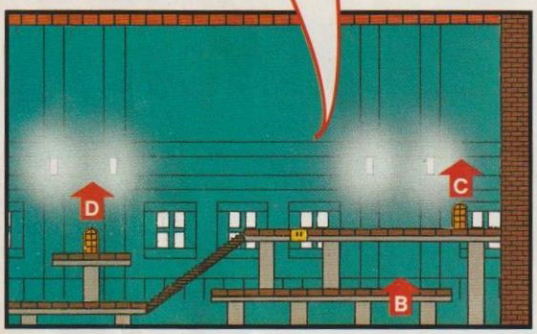


Aus diesem unheimlichen Haus kann Mario nur schwer wieder herausfinden.



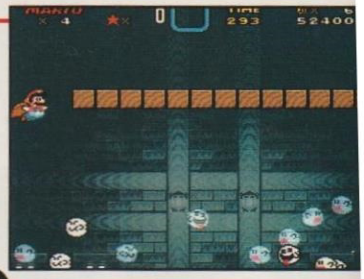
Verborgene Türen 1

In dem Block unter der Plattform verbirgt sich ein P-Block. Wird er sofort aktiviert, erscheint eine Tür, die in einen geheimen Münzraum führt.



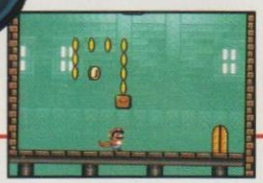
Top Secret-Flug

Cape-Mario fliegt durch die Lücke links in der Decke und rennt wie der Wind nach rechts. Am Ende findet er eine Tür, die ihn zur Top Secret Ebene führt. Ein Geheimnis speziell für Marios mit Cape.

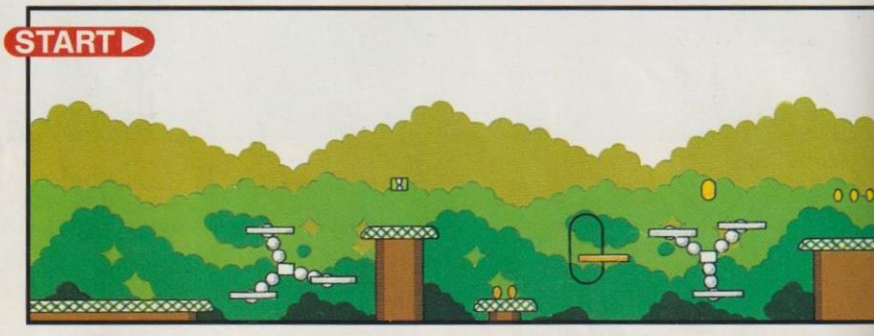


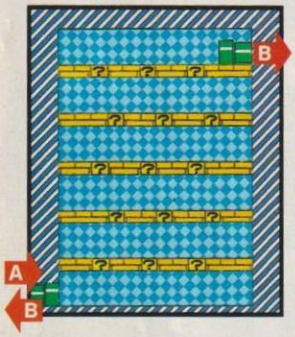
Münzen-Kontrolle

Die beweglichen Münzen fliegen in die Richtung, in die Mario gerade schaut. Sie stoppen erst, wenn sie auf ein Hindernis treffen. Mario hat also die volle Kontrolle und kann in Ruhe einsammeln.



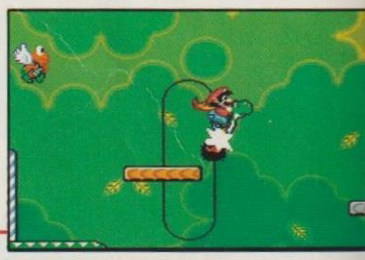
Eine Auswahl der verschiedensten beweglichen Plattformen lernt Mario hier kennen.

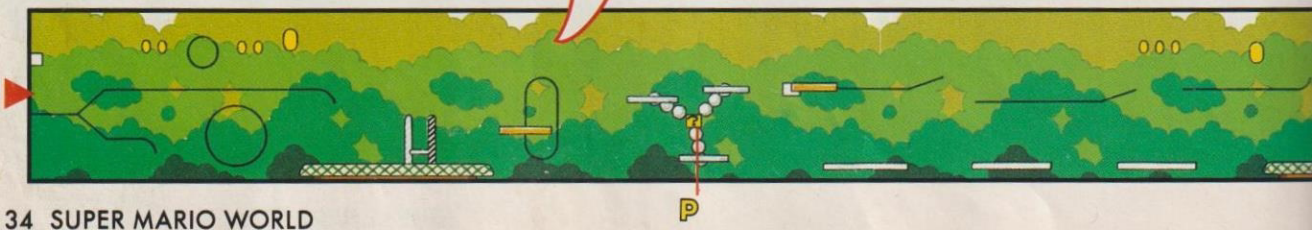


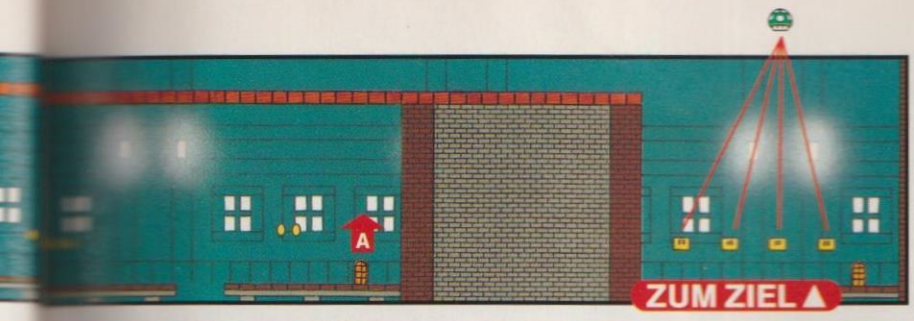


Ein guter Freund

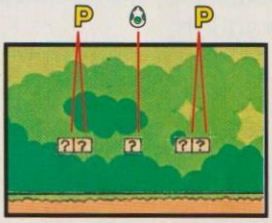
In dieser Welt voller Fuzzys ist Yoshi ein hilfreicher Begleiter, denn selbst die haarigen Gesellen verspeist er wie nix. Und wenn er sie nicht verspeist, stampft er sie einfach aus dem Weg. Eben ein wahrer Freund, dieser Dinosaurier.





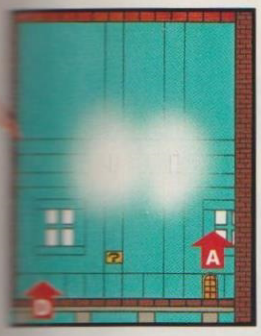


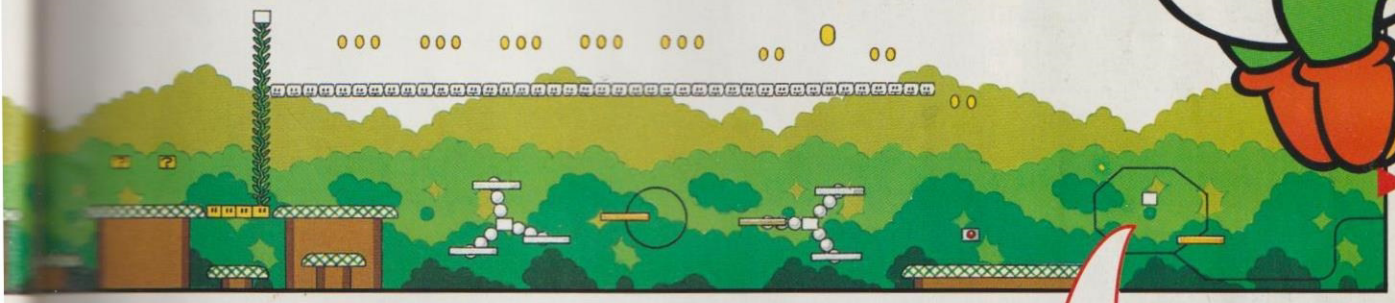
Klein, aber wertvoll. Hier gibt es Power-Gegenstände und Extraleben so viel man will.



Verborgene Türen 2

Um aus dem Spukhaus herauszukommen, muß man dem Block unter der Plattform erst den P-Block entlocken, ihn aber nicht aktivieren. Nun ein zweites Mal nach unten und den Block anspringen. Jetzt wächst eine Ranke, die Mario aus dem Haus herausführt.



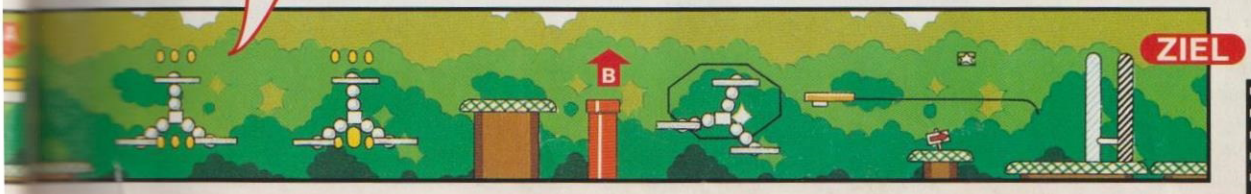


Zweite Chance

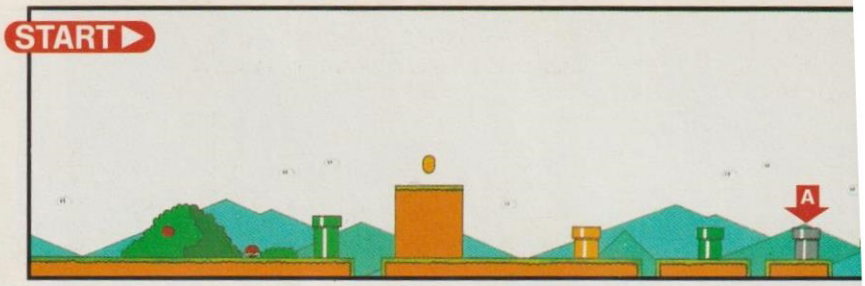
Die Röhre oben verpaßt? Kein Problem für Mario. Er benutzt die fliegende Schildkröte als Trampolin und springt von rechts zur Röhre hin. In der Röhre lassen sich Extraleben einsammeln.

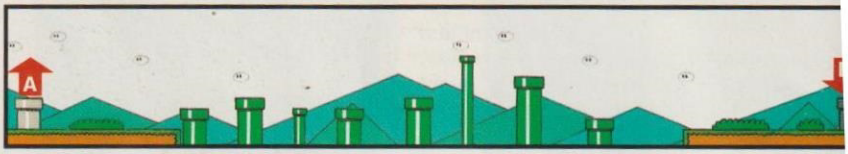
On oder Off?

Solange der Schalter auf „on" steht, bewegt sich der Lift auf seinem vorgeschriebenen Weg. Erst wenn der Schalter auf „off" geschaltet wird, ändert sich die Laufrichtung der Plattform.



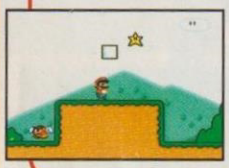
Bewegliche Röhren, wilde Hammerbrüder und Roulette-Blöcke haben sich hier niedergelassen, um Mario das Leben zu versüßen.

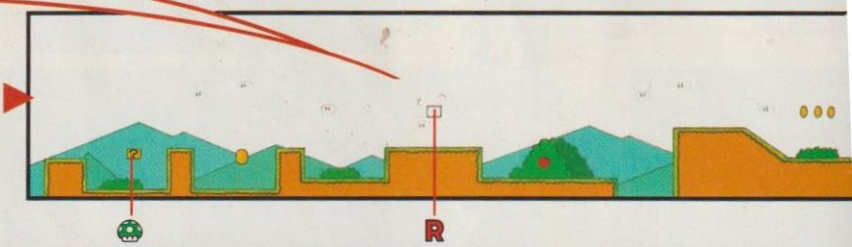




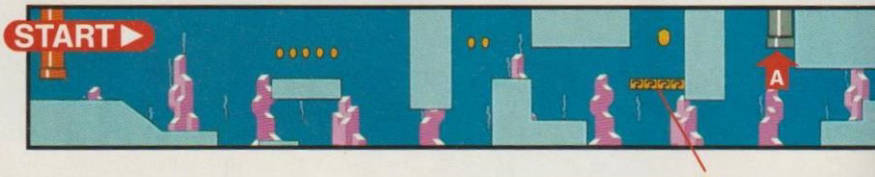
Im richtigen Moment...

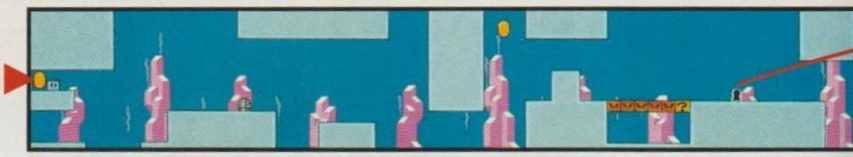
...zugreifen, das ist das Geheimnis der Roulette-Blöcke. Sie spucken Power-Gegenstände aus. Mario muß sich das Gewünschte nur schnappen. Ein Unverwundbarkeits-Stern wäre zum Beispiel nicht übel.



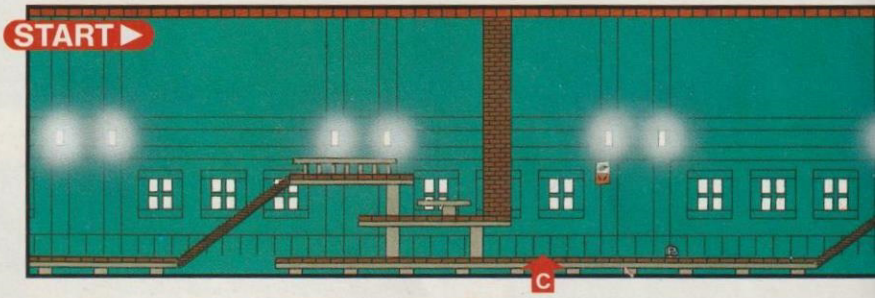


Zum ersten Mal verschlägt es Mario in eine richtige Unterwasserwelt. Rip van Fish und seine Freunde haben hier das Sagen. Mario kann erstmals zu Ballon-Mario werden.



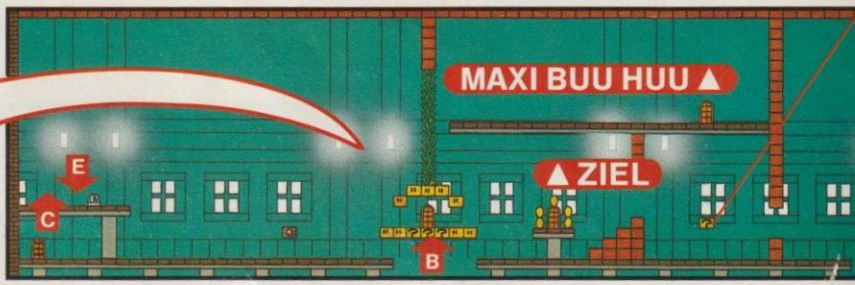


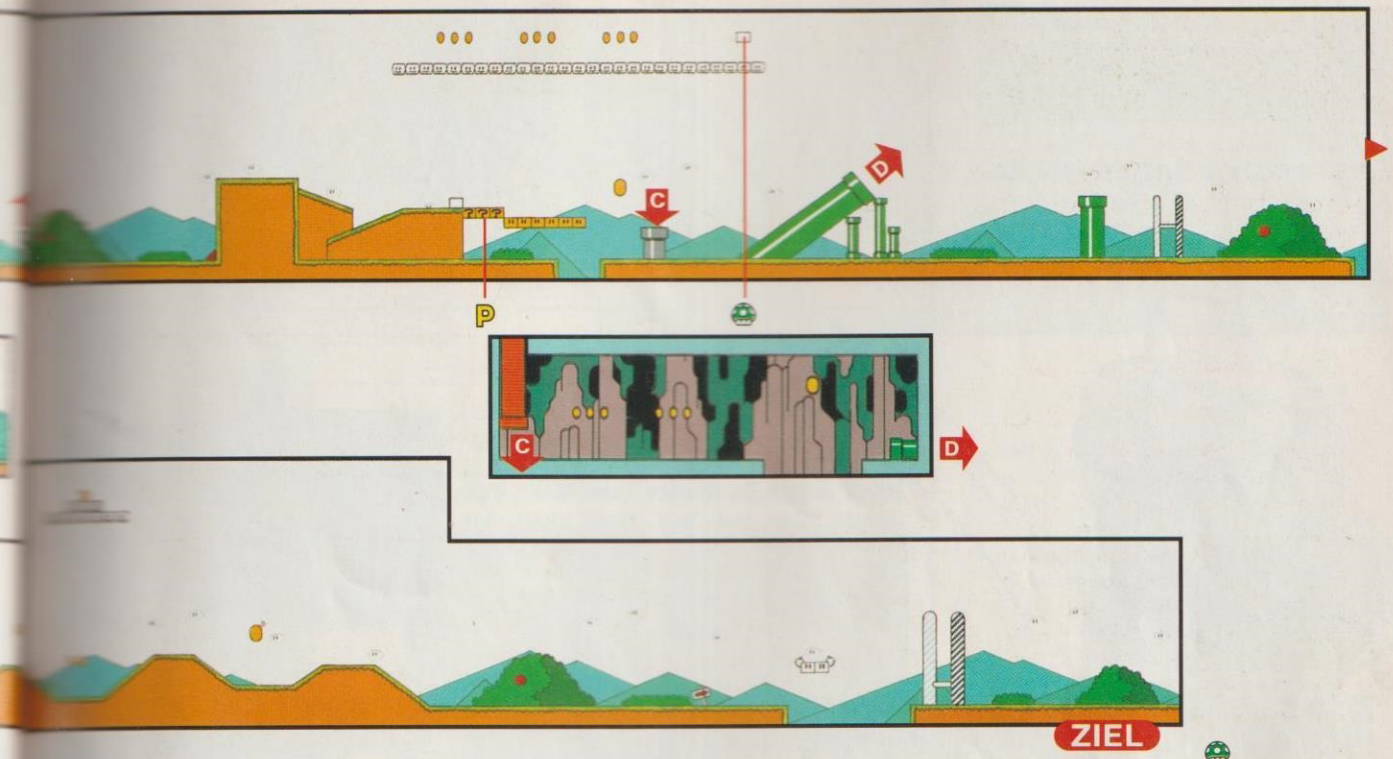
In diesem Haus wimmelt es nur so von Buu Huus in allen Größen. Zwei Ausgänge stehen Mario zur Verfügung – einer führt an Maxi Buu Huu vorbei...

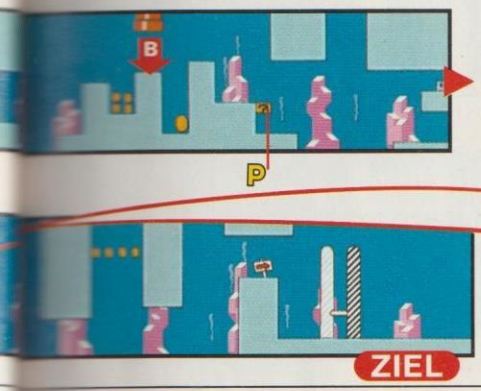


Rätselhaftes Duell

Mario aktiviert den P-Block nahe der schwebenden Tür, geht aber nicht rein, sondern springt gegen den Block über der Tür und läßt die Ranke ranken. Das ist der Weg zu Maxi Buu Huu.

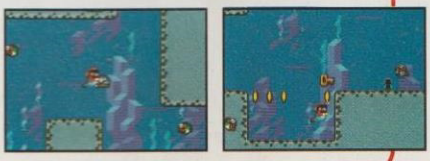


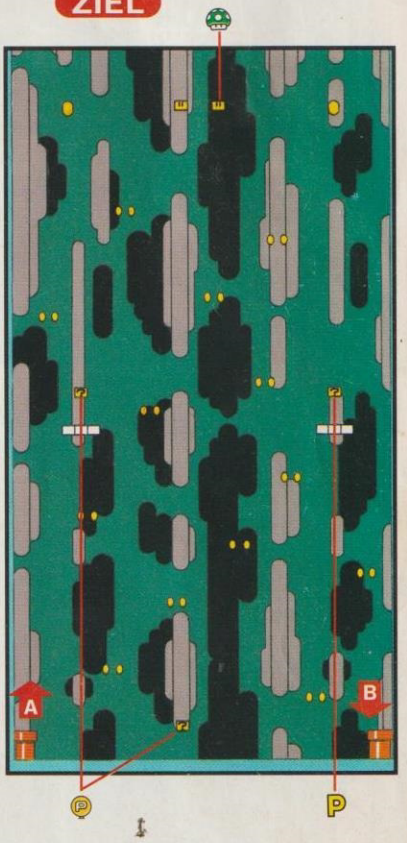


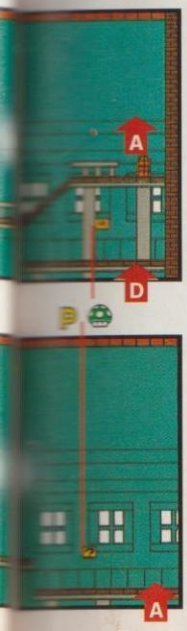


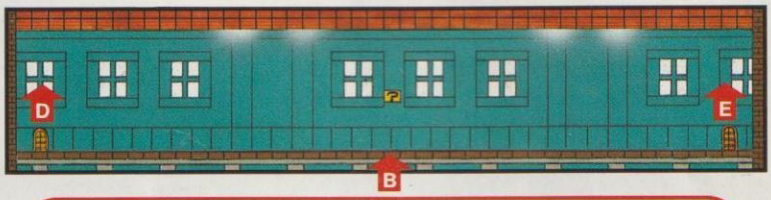
P-Block-Freischwimmer

Mario aktiviert den P-Block nicht sofort, sondern schwimmt mit ihm nach rechts. Jetzt aktivieren und den Schlüssel unten schnappen.









Buu Huu, die Maxi-Version

Sonst ist er ja nicht zu packen, aber im Rätselhaus läßt sich Maxi Buu Huu auf ein Duell mit Mario ein. Der mutige Klempner bewirft den behäbigen Geist mit Blöcken. Drei Treffer reichen, um ihn zu vertreiben. Allerdings muß Mario aufpassen, daß ihn die flinkeren, kleinen Buu Huus nicht beim Werfen stören.

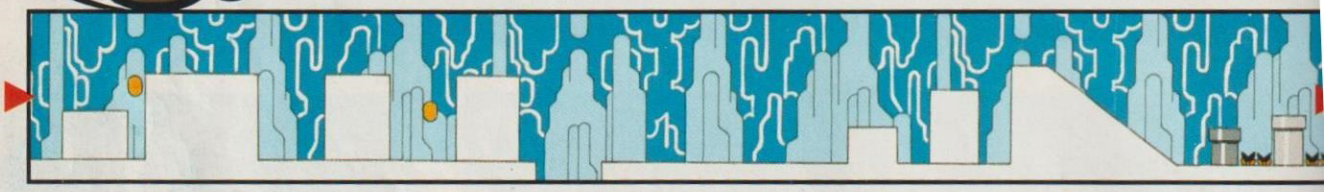
DONUT RÄTSEL 2

Eine rutschige Angelegenheit – da muß jeder Schritt und Sprung perfekt sitzen.

START

Der Stern im Eise

Mit Hilfe des Trampolins kann Mario trotz eisiger Kälte aus dem Block oben eine Ranke wachsen lassen. Klettert er an dieser hoch, erwartet ihn oben zur Belohnung ein Unverwundbarkeitsstern. Sehr wertvoll in solch üblen Gefilden.



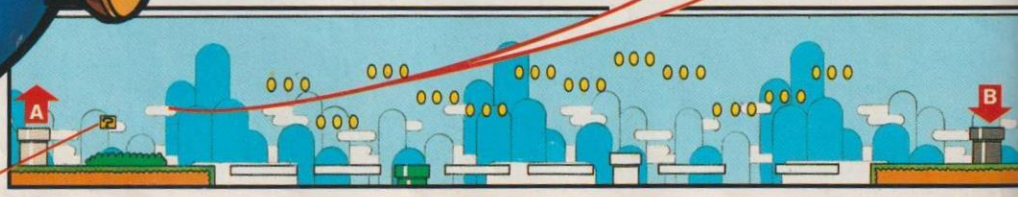
ZIEL

Sternen-Power

Klopft der unverwundbare Mario an diesen Block, dann spendiert dieser einen weiteren Unverwundbarkeitsstern.

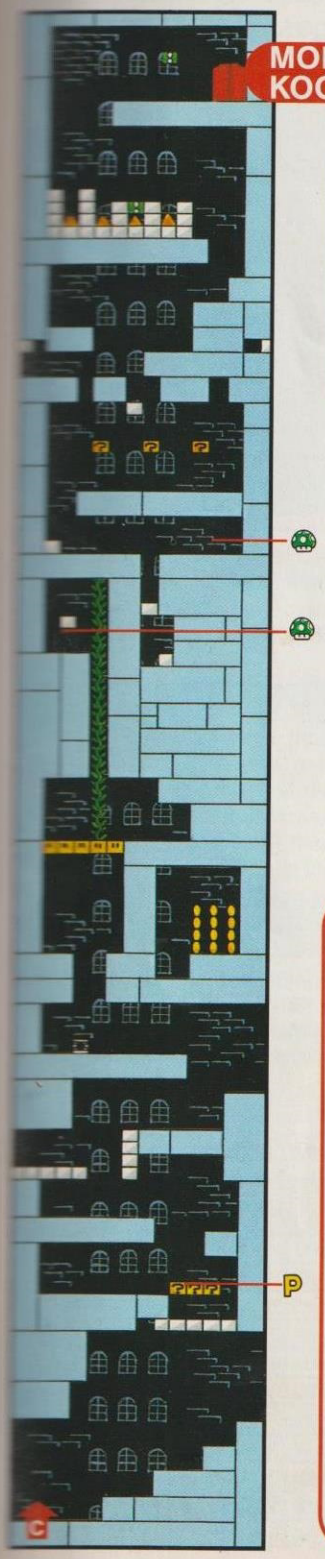
Wunderlicher Luftballon

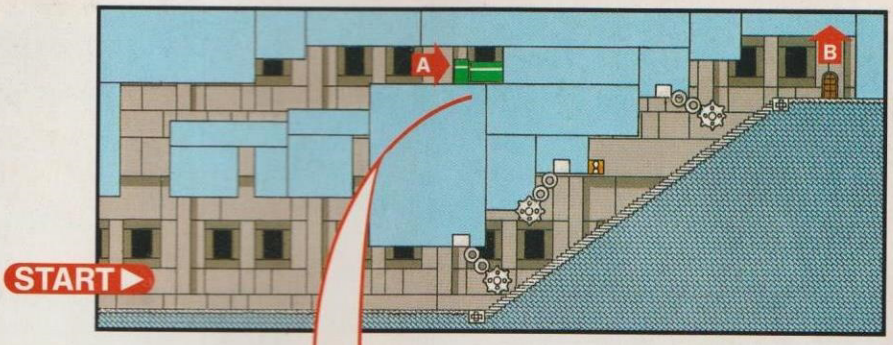
In einer versteckten Ebene dieser Welt kann Mario mit Hilfe des Ballons seine Taschen mit Münzen vollstopfen.



MORTONS FESTUNG

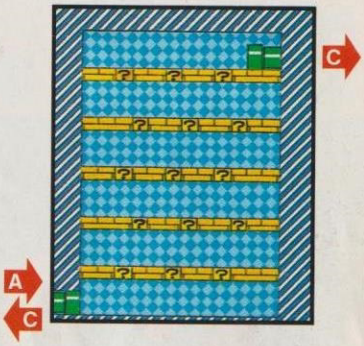
Bowsers ältester Sohn bringt alle Wände zum Wackeln.

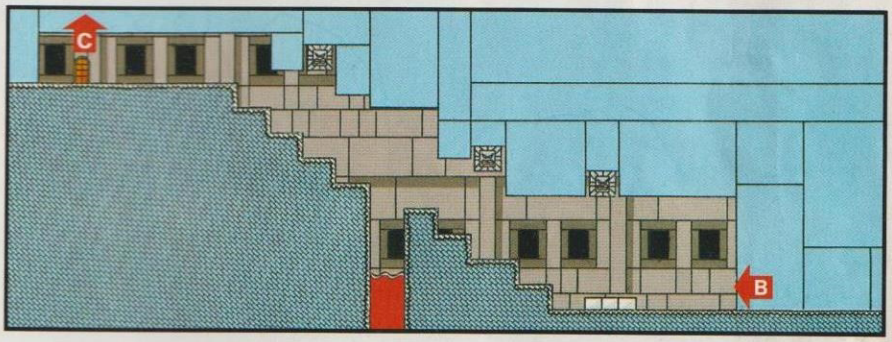




Cape-Abkürzung

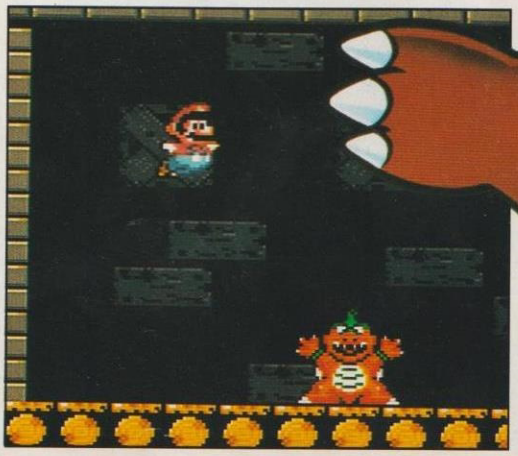
Trägt Mario sein Cape, kann er eine kleine Abkürzung in der Festung nehmen. Er fliegt gleich am Eingang nach oben und durch die Röhre durch.





Morton, der Lieblingssohn

Morton läuft die Wände hoch und läßt sich auf Mario fallen. Da wackeln alle Wände. Mario weicht geschickt aus und springt ihm dann auf die Glatze. Dreimal und Morton verläßt die Festung.

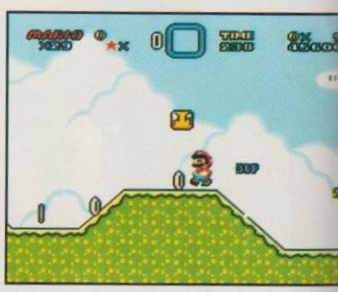


VANILLE DOM

Das größte Gebiet im Dinosaurierland

Der Vanilleberg sieht zv
von außen recht unsche
bar aus, hat es aber in si
Insgesamt 14 Ausgän
befinden sich in und a
dem Vanille Dom. Un
ihnen Unterwasserhöhle
Spukhäuser, Seen mit D
phinen, Festungen u
eine der Sternenstraßen

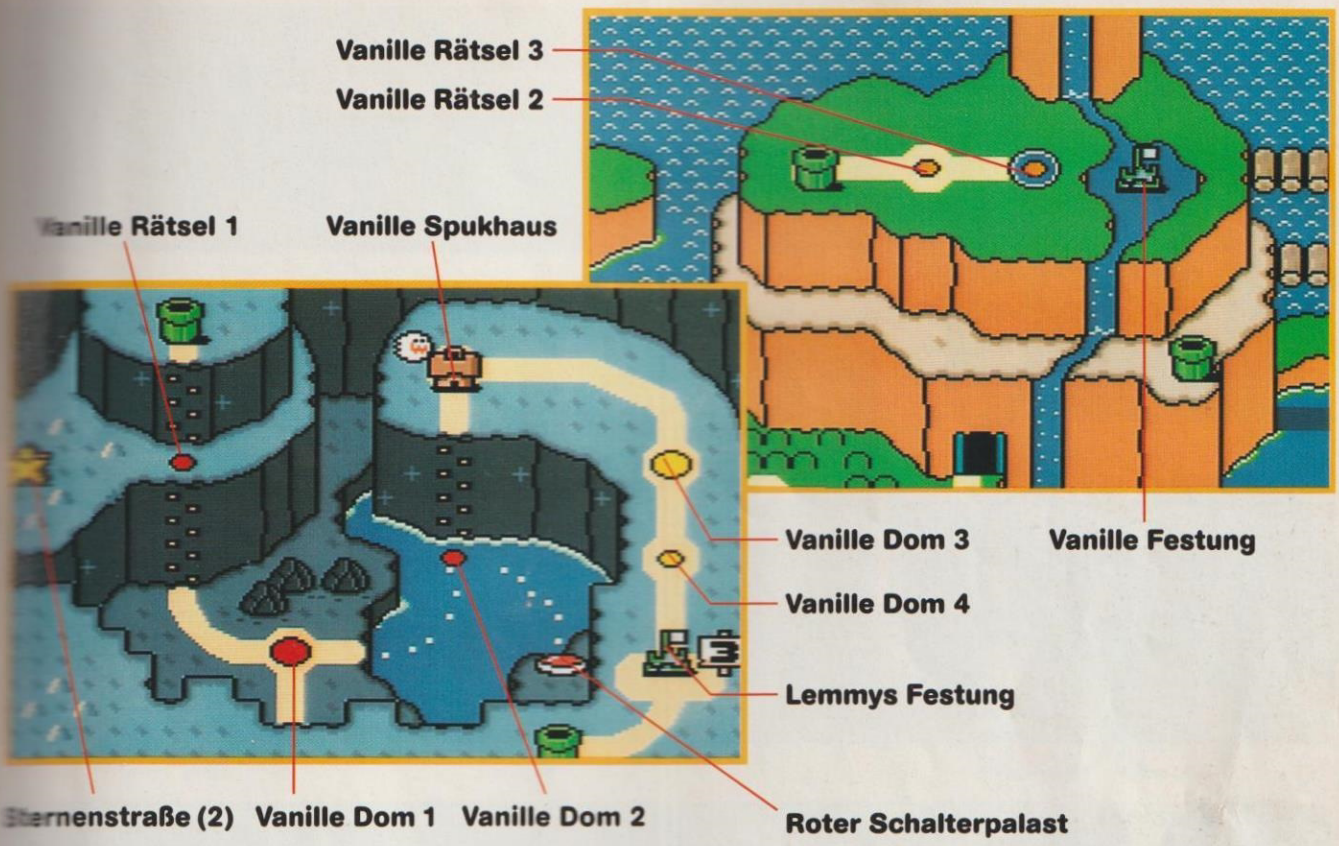
Im Vanille Dom findet Mario die u
terschiedlichsten Welten vor, h
die Lava-Welt, die er auf einem F
durchquert.



Im Vanille Rätsel 2 ist es mögli
über 50 Extraleben abzustaub
Halte dich ran, Mario.

WELTEN INFO

Welt	Zeit
Vanille Dom 1	400
Vanille Dom 2	300
Roter Schalterpalast	200
Vanille Spukhaus	400
Vanille Dom 3	400
Vanille Dom 4	300
Lemmys Festung	400
Vanille Rätsel 1	300
Vanille Rätsel 2	300
Vanille Rätsel 3	300
Vanille Festung	300



MARIOS SCHWIMMTECHNIKEN

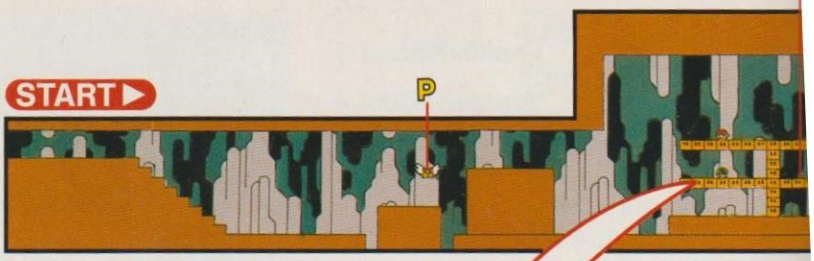
Im Vanille Dom gibt es einige Welten, in denen Mario baden geht. So zum Beispiel Vanille Dom 2 und das Vanille Rätsel 3. In diesem Abenteuer verfügt er über zwei neue Schwimmtechniken. Wird das Steuerkreuz nach oben gedrückt und der A- oder B-Knopf betätigt, schwimmt Mario schnell an die Oberfläche. Wie ein Fisch schwimmt Mario, wenn das Steuerkreuz diagonal nach oben oder unten gedrückt wird und A oder B betätigt wird. Wasserscheu ist also vollkommen fehl am Platz.

An Stellen, an denen es steil nach oben geht, kann Mario blitzschnell nach oben schwimmen.

Mit dem Diagonalschwimmen kann Mario Gegnern schnell aus dem Weg gehen.

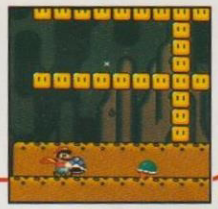
Art	Schwierigkeit	Normaler Ausgang zum...	Geheimer Ausgang zum...	Abspeichern	1-Up	Power-Ups	Seite
[illegible]	★★	Vanille Dom 2	Vanille Rätsel 1	Nein	—	[illegible]	S. 42
[illegible] Wasser	★★	Vanille Spukhaus	Roter Schalterpalast	Nein	—	[illegible]	S. 42
[illegible]alterpalast	★	—	—	Ja	—	—	S. 42
[illegible]kaus	★★	Vanille Dom 3	—	Ja	—	[illegible]	S. 44
[illegible]	★★	Vanille Dom 4	—	Nein	—	—	S. 44
[illegible]mis-Kurs	★★★	Lemmys Festung	—	Nein	★★	—	S. 46
[illegible]tung	★★	Käse-Brücke	—	Ja	—	—	S. 46
[illegible]	★★	Vanille Rätsel 2	Sternenstraße (2)	Nein	—	[illegible]	S. 48
[illegible]	★★	Vanille Rätsel 3	—	Nein	★★★	[illegible]	S. 48
[illegible] Wasser	★	Vanille Festung	—	Nein	—	[illegible]	S. 50
[illegible]tung	★★	Butter-Brücke	—	Ja	★	—	S. 50

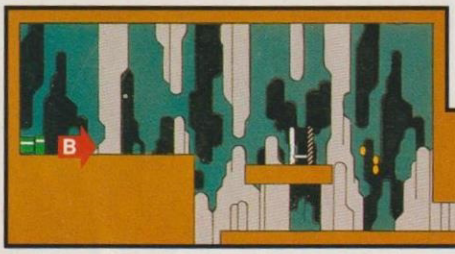
Ein Wettlauf gegen die Zeit – vor allem wenn man wie Mario versucht, den geheimen Ausgang aus dieser Welt herauszufinden, der zur Sternenstraße führt. Besonders heikel wird es, sobald Mario es mit sinkenden Sandhaufen zu tun bekommt.

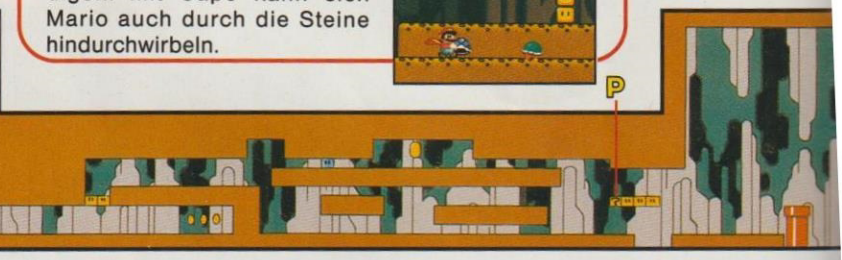


Der Erstbeste

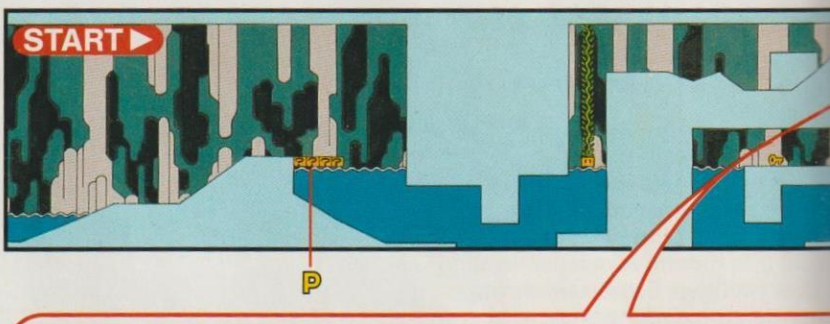
Mario nimmt gleich der ersten Koopa-Panzer, der verlassen herum liegt. Mit dem kann er dann gleich die nächste erledigen. Mit Cape kann sich Mario auch durch die Steine hindurchwirbeln.





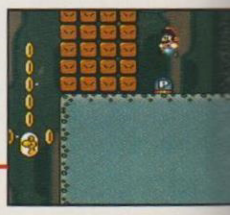


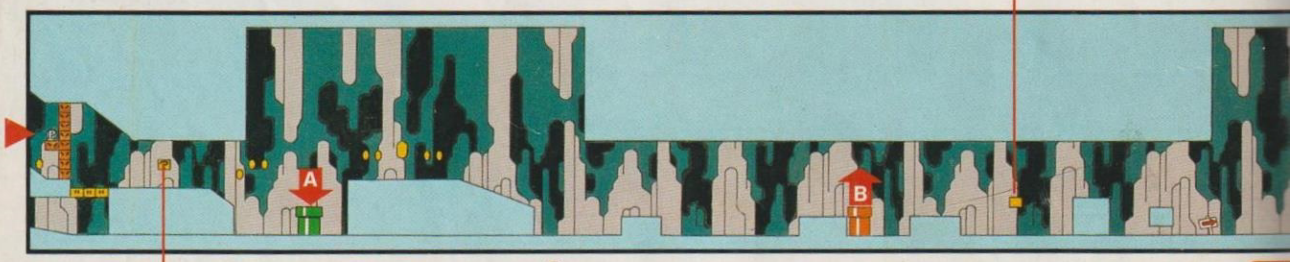
Ist Mario erst einmal hinter das P-Block-Geheimnis dieser Welt gekommen, findet er recht leicht zum Ziel. Dann braucht er „nur noch" dem Fischvolk und den Football Chucks aus dem Weg zu gehen. Allerdings ist das bereits kompliziert genug.

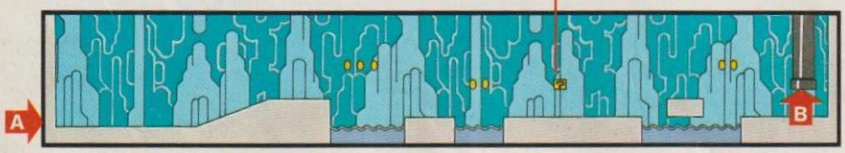


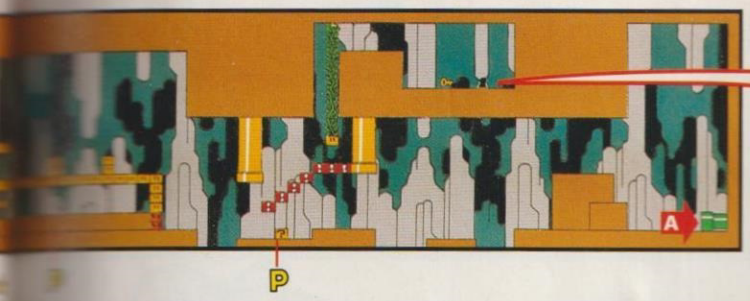
Von Steinen und Münzen

Eine dicke Steinmauer versperrt den Weg, aber Mario stellt den P-Block neben die Mauer, aktiviert ihn und für kurze Zeit verwandeln sich die Steine in Münzen. Da marschiert Mario einfach durch.



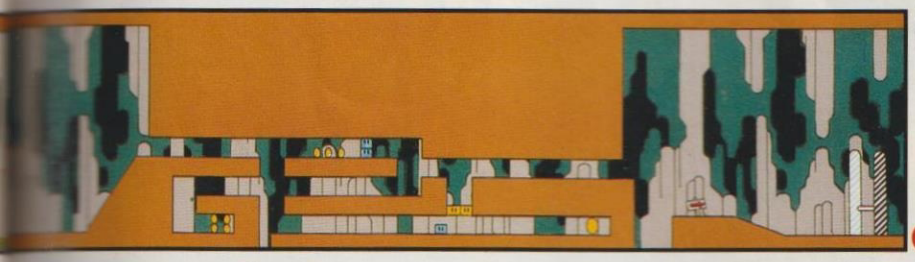


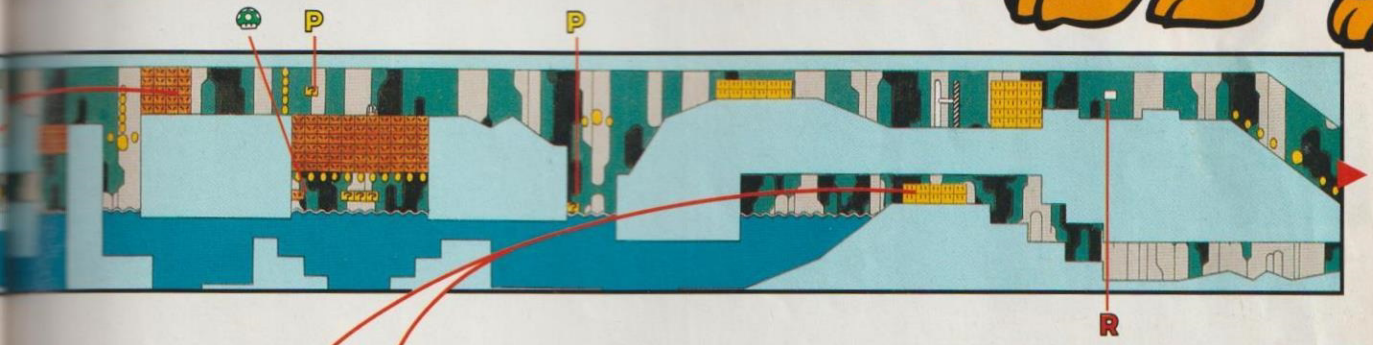




Rankende Ranke

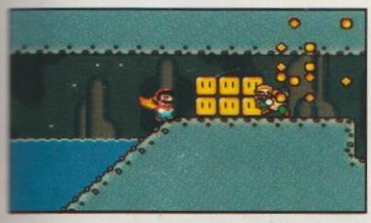
Den Schlüssel zum Vanille Rätsel 1 erreicht Mario erst, wenn die roten Blöcke sichtbar sind. Dann kann Mario die notwendige Ranke sprießen lassen.

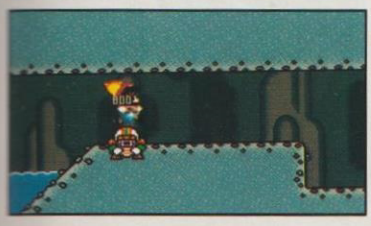




Unerwartete Hilfe

Warum nicht mal die anderen die Arbeit machen lassen?! Football Chuck zertrümmert die störende Wand ganz allein. Mario muß nur rechtzeitig aus dem Weg gehen.

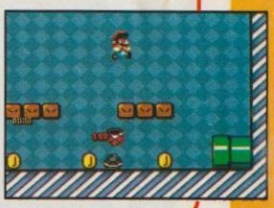


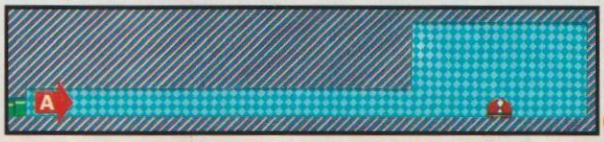


Schon zu Beginn des Vanille Doms erkennt Mario, wie wichtig es ist, die roten Blöcke sichtbar zu machen.

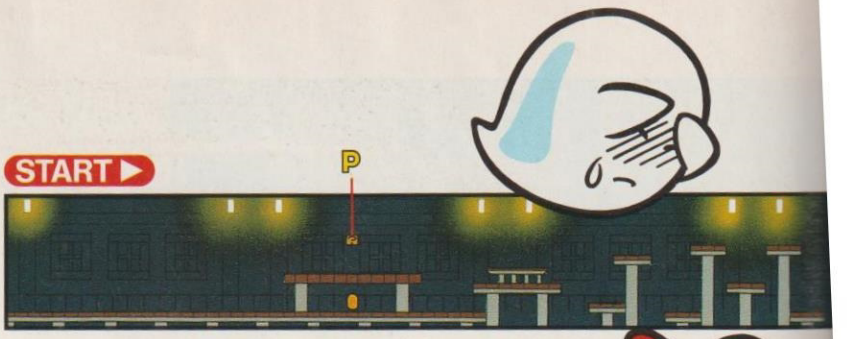
Etwas leichter

Aktiviert Mario den P-Block, verwandeln sich die Münzen in Plattformen. Über die kann Mario dann laufen.



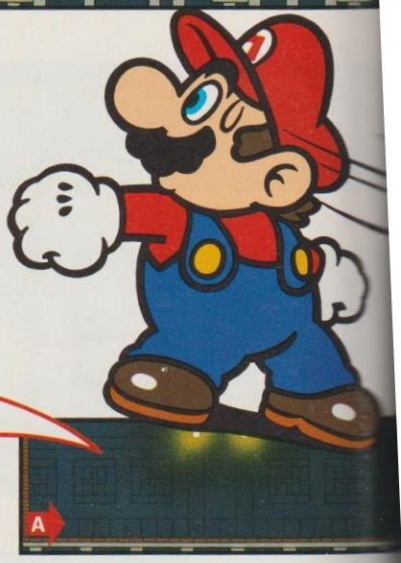


Unmengen von Buu Huus – groß und klein – aber auch merkwürdige Luftblasen möchten Mario nur zu gern erschrecken.

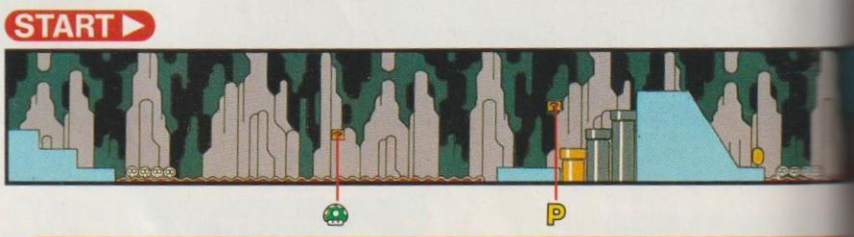


Nicht nur heiße Luft

Die riesigen Luftblasen kann sich Mario auch zunutze machen: Mit einem Wirbelsprung hüpft der gelernte Klempner auf die Blasen drauf – wie auf ein Trampolin.

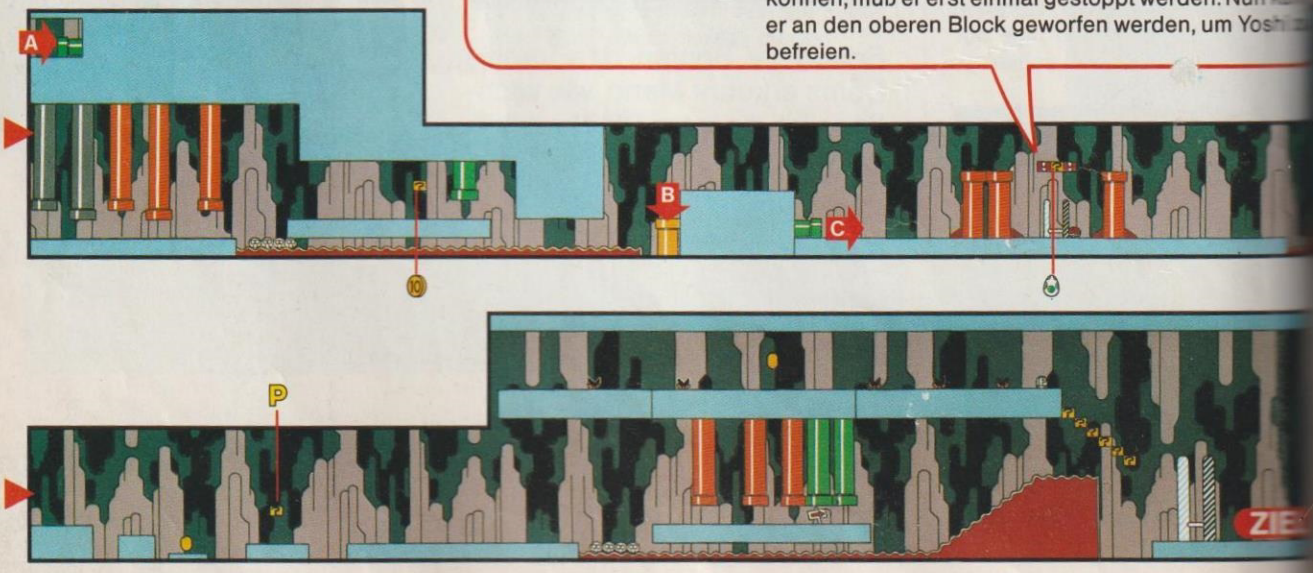


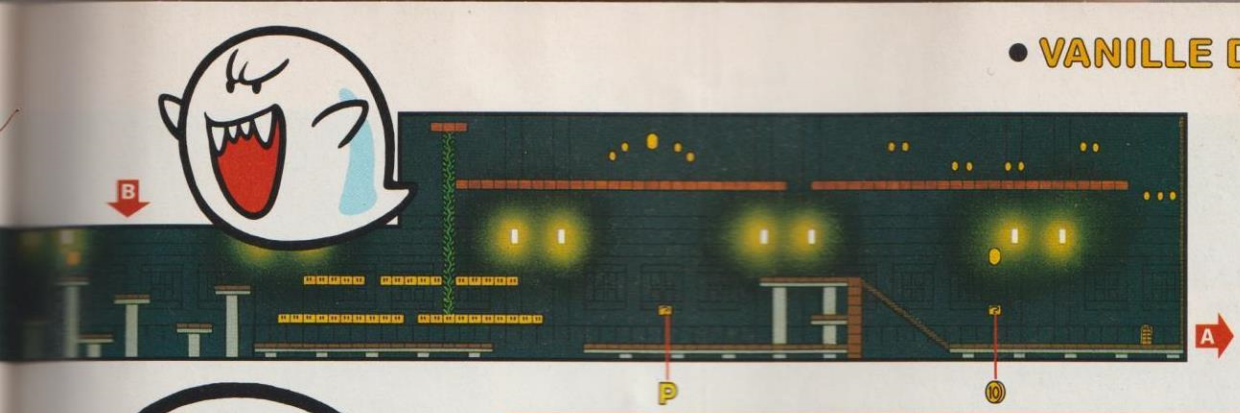
Ein heißer, zähflüssiger Lavastrom mit seinen merkwürdigen Bewohnern erwartet Mario. Ein Floß aus Totenschädeln ist da der einzige Verbündete.



Panzer-Stop

Um den wildgewordenen Koopa-Panzer aufheben zu können, muß er erst einmal gestoppt werden. Nun kann er an den oberen Block geworfen werden, um Yoshi zu befreien.

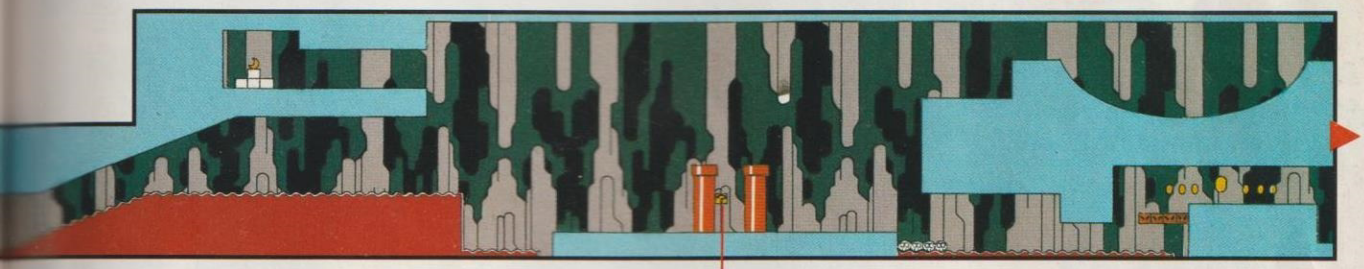


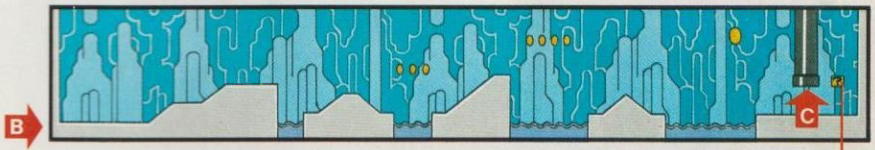


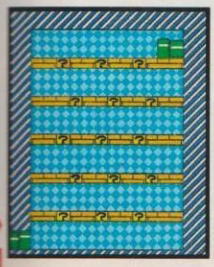
Spukiger Ausgang

Erst die Münzen am Ende des Spukhauses nehmen, dann den P-Block holen und aktivieren – und aus dem Nichts erscheint eine Tür. Die Münzen haben sich allerdings in Steine verwandelt, deshalb vorher ein paar wegnehmen.

ZIEL



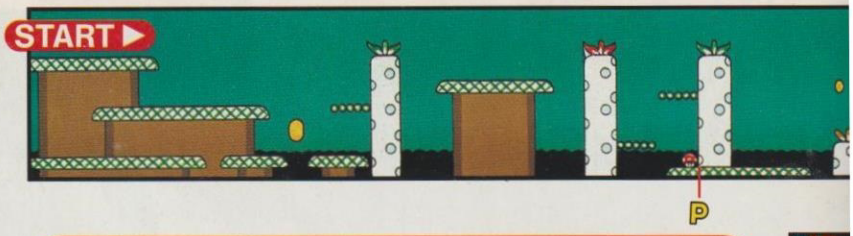




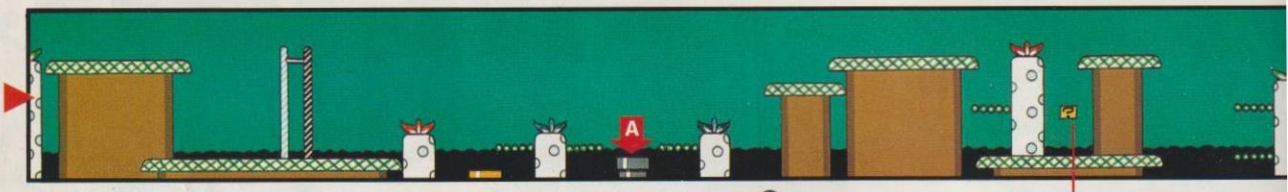
Zwei Möglichkeiten

Entweder Cape Mario zeigt den Spikes mit ihrem dicken Stachel die Wucht seiner Cape-Attacke oder aber er macht einen Wirbelsprung mitten auf sie drauf. Für letzteres braucht Mario kein Cape.

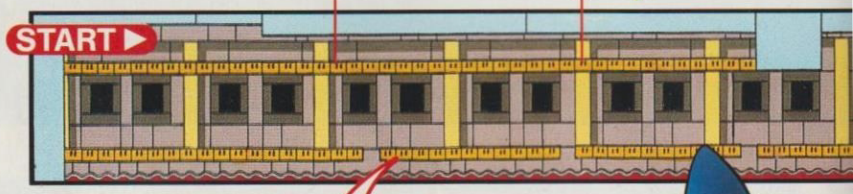
Hier fliegen einem – im wahrsten Sinne des Wortes – die Kugel-Willis um die Ohren. Aus allen Richtungen kommen sie angeflogen, so daß es schwer ist, auf den zum Großteil federnden Plattformen auszuweichen.



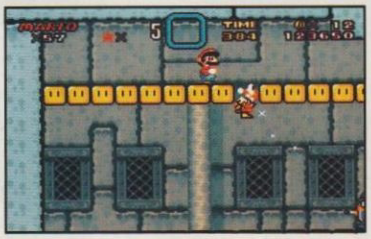
Yoshis zwecklos
Yoshi kann seinem Freund in diese Höhle nicht folgen. Mario sollte deshalb die Höhle ohne ihn besuchen.

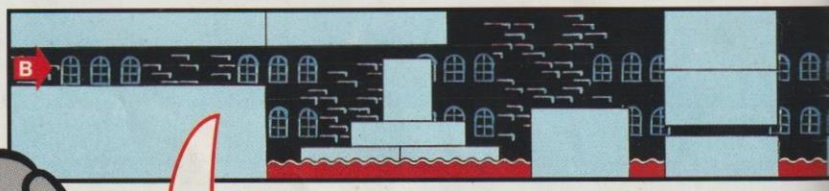


Lemmys eigenartiger Sinn für Humor bereitet Mario Kopfschmerzen. Bowser-Junior hat sich mit den zauberhaften Koopalinis zusammengetan...

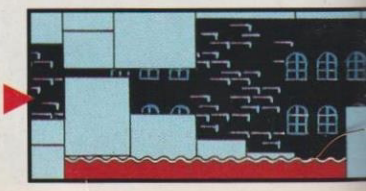


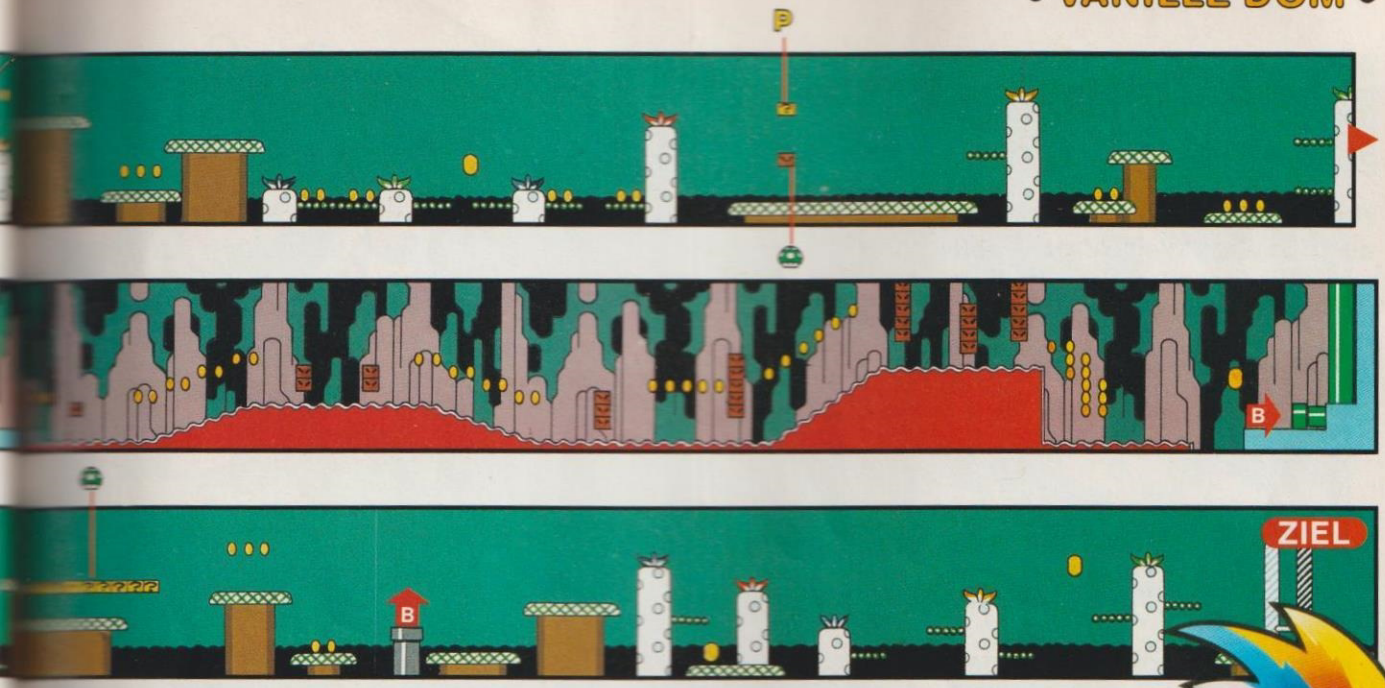
Koopalinis Magie
Die Zauberstrahlen der Koopalinis können Mario helfen, zum Beispiel indem sie einen Block zertrümmern.





Weise Vorausschau
Mario sollte immer ein wenig vorausschauen (R-Knopf drücken, um Bildschirm vorzuscrollen).

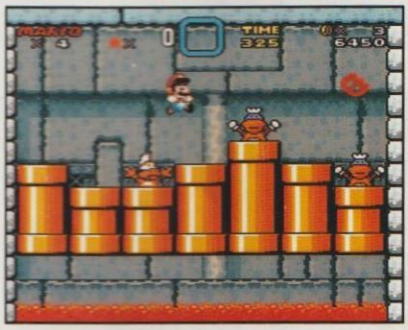




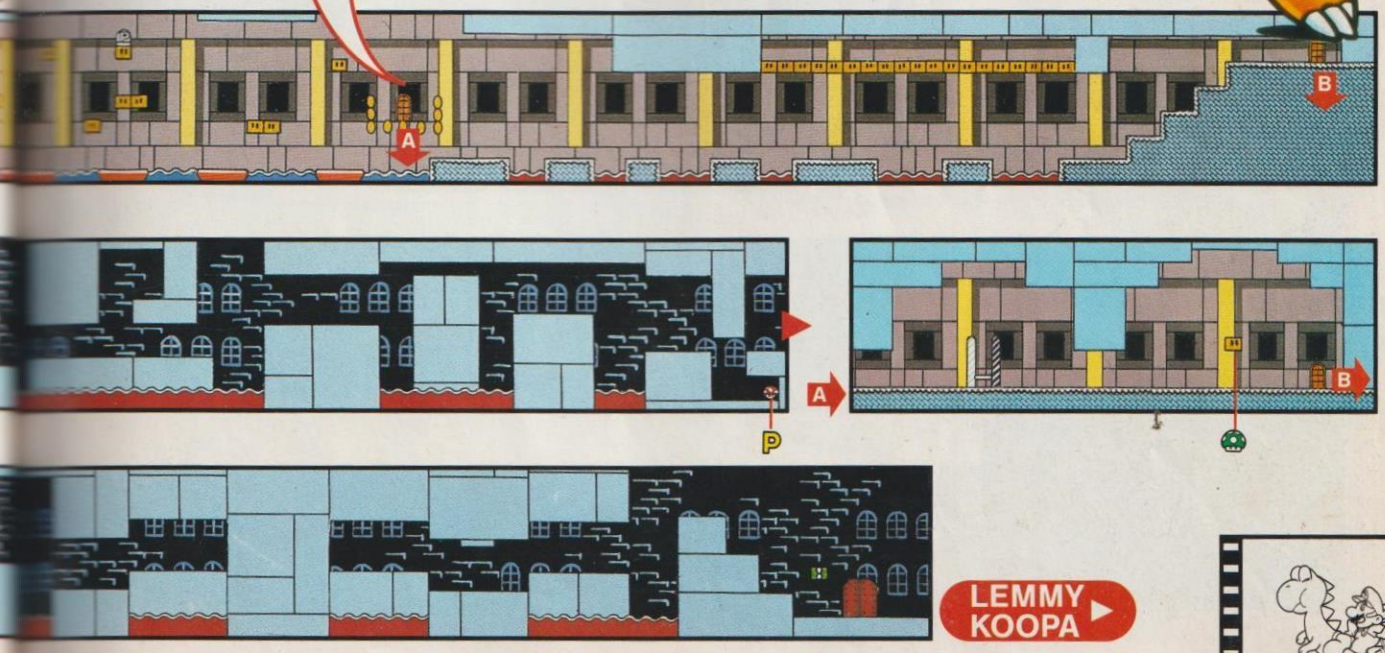
Mitteltor-Manöver

Zunächst wird der P-Block nahe der münzenumrahmten Tür gebracht, dann einige Münzen an der Seite wegnehmen, P-Block aktivieren und nichts wie rein in die Tür. Dieses gefährliche Manöver – die Koopalinis versuchen Mario dabei zu stören – führt direkt zum Mitteltor der Festung.

Sehr witzig, Lemmy Koopa!



Lemmy will mit Mario Versteck spielen und hat sich zwei Doppelgänger besorgt. Abwechselnd schauen sie aus den Röhren raus und Mario muß den richtigen dreimal sprunghaft erwischen, um dem Spiel ein Ende zu bereiten.



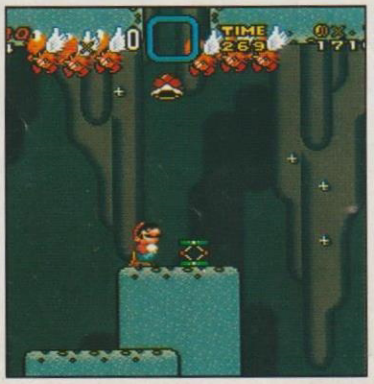
Hoch und immer höher geht es in dieser Welt. Mario muß auf Trampoline und Ranken vertrauen, denn die meisten Plattformen sind zu kurz, um Fluganlauf zu nehmen.

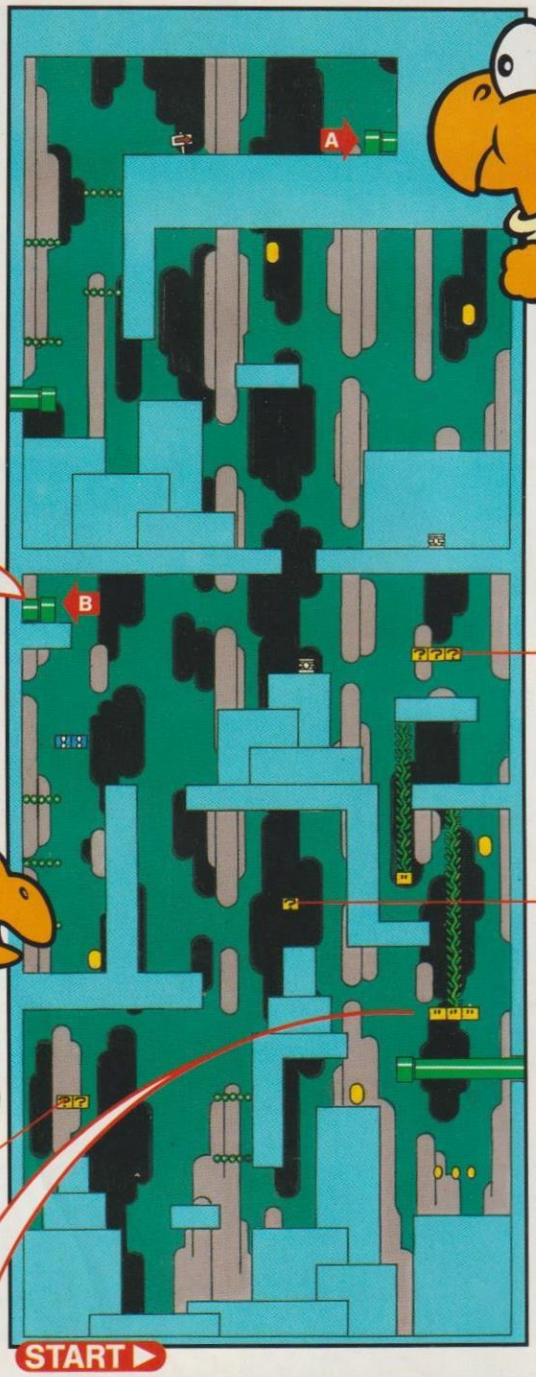
Zu den Sternen

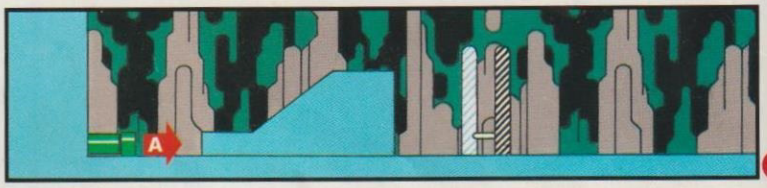
Um zum zweiten Teil der Sternenstraße zu gelangen, benutzt Mario entweder die blauen Blöcke – falls er den blauen Schalterpalast bereits besucht hat – oder muß als Cape-Mario fliegen. Das richtige Timing hilft.

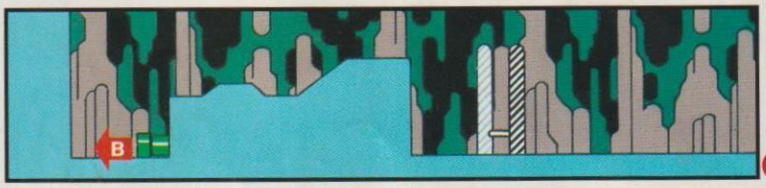
Herunterholen

Die vier fliegenden Koopas, die den Weg nach oben versperren, kann Mario entweder mit einem Panzerwurf auf den Boden herunterholen oder mit exaktem Timing zwischen ihnen mittels Trampolin hindurchspringen. Bei der ersten Möglichkeit muß Mario den Panzer allerdings erst von hier nach oben befördern.



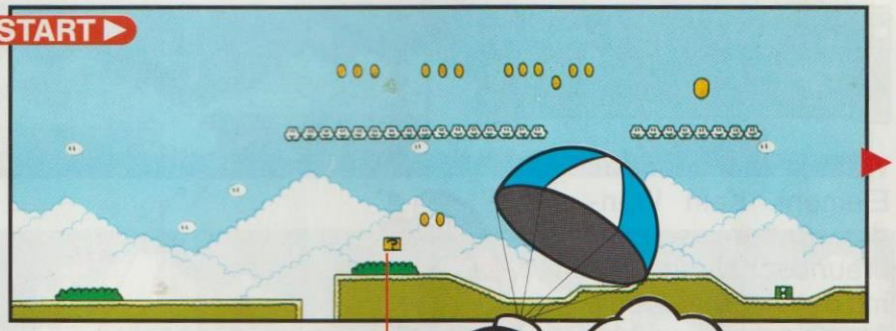


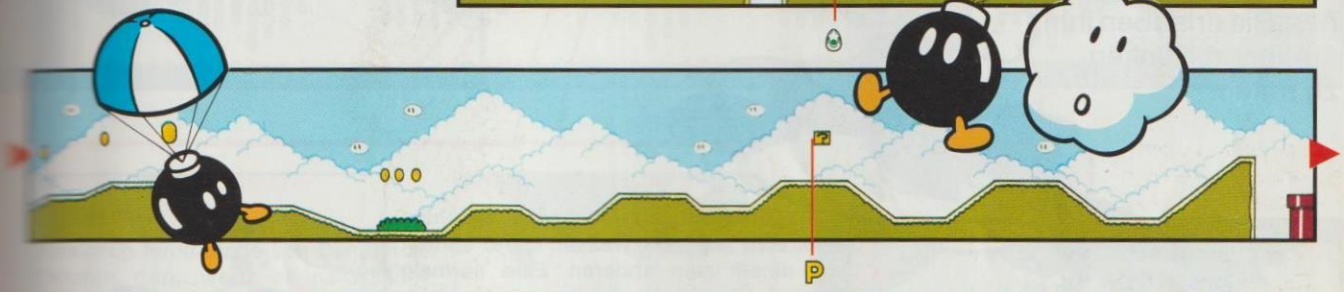


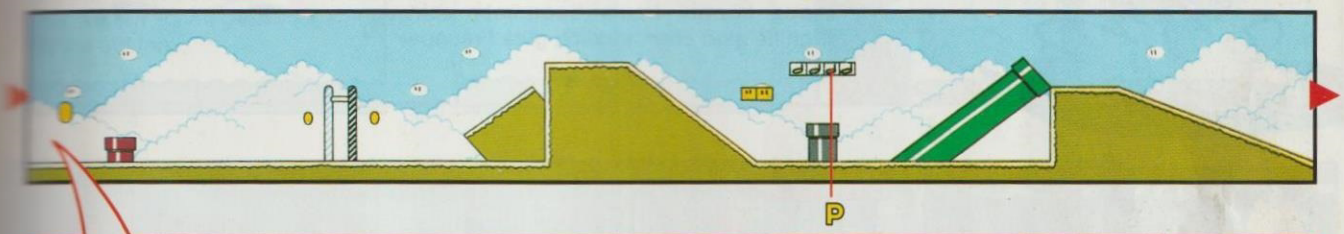


VANILLE RÄTSEL 2

Die fliegenden Koopas sind eine echte Plage. Mit Feuerblume ist Mario allerdings bestens gegen sie gerüstet.

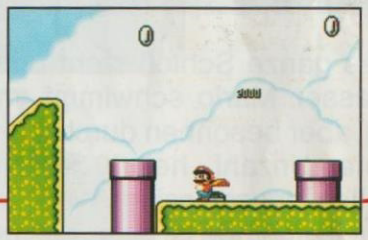


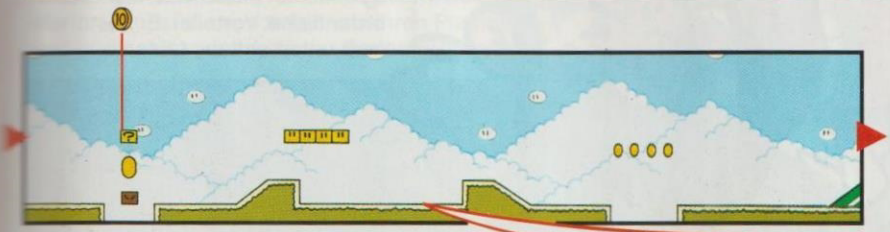




Münzenflut

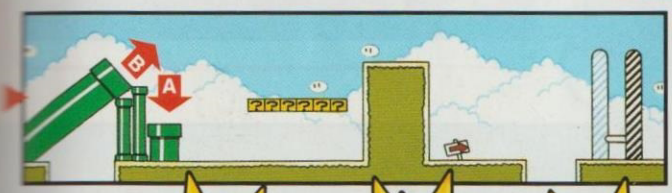
Mario trägt den P-Block zurück zum Mitteltor, aktiviert ihn links vom Tor und sammelt jede Menge Münzen ein. Wenn er schnell genug ist, kann er gleich mehr als 50 Extraleben ernten. Dafür lohnt sich die Mühe.





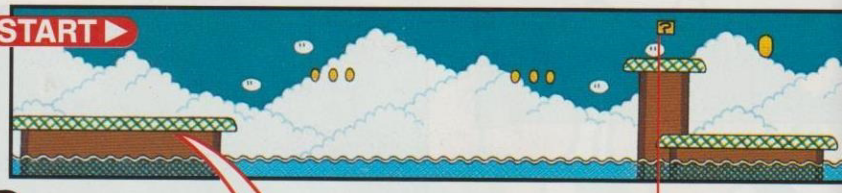
Vor und zurück

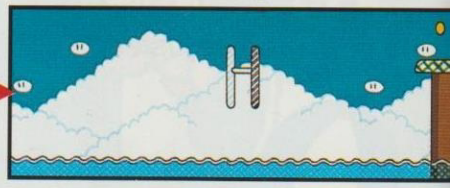
Um Extraleben zu bekommen, schleudert Mario einen Koopa-Panzer in die Mulde voller Spinys.



VANILLE RÄTSEL 3

Wasser ist Marios Element. Kein Wunder, daß er schnell Freundschaft schließt mit den netten Delphinen. Sie erlauben ihm, auf ihrem Rücken zu reiten.



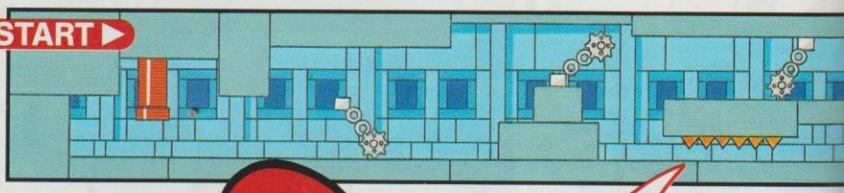


Delphin-Treppe

Zirkusreif schnellen die Delphine senkrecht aus dem Wasser. Mario springt von einem zum anderen. Eine normale Treppe könnte kaum bequemer sein. Delphine sind eben wirklich gute Freunde!

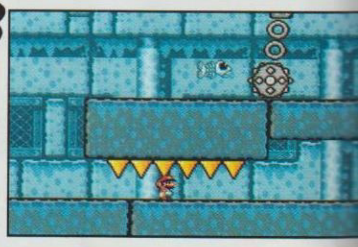
VANILLE SCHLOSS

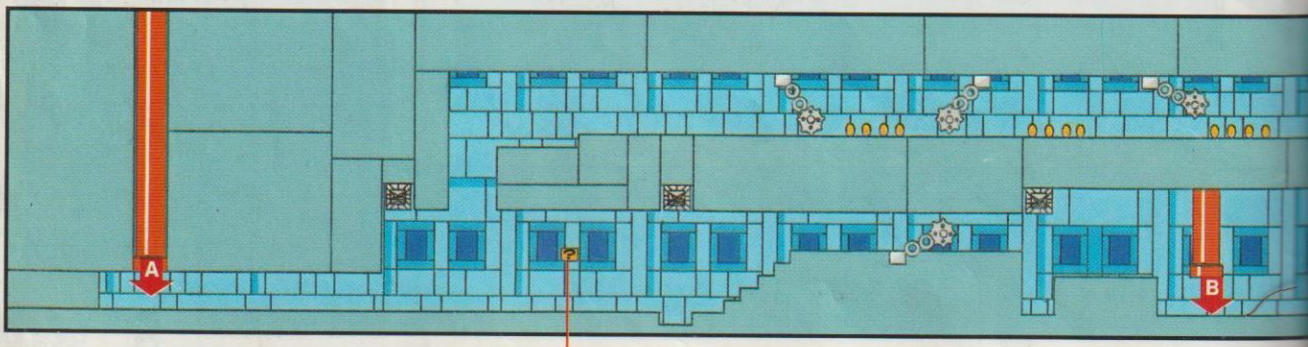
Das ganze Schloß steht unter Wasser. Mario schwimmt mutig, aber besonnen durch, denn eine Unzahl heimtückischer Fallen kreuzen seinen Weg. Das Duell am Ende ist eine „riesige" Herausforderung!

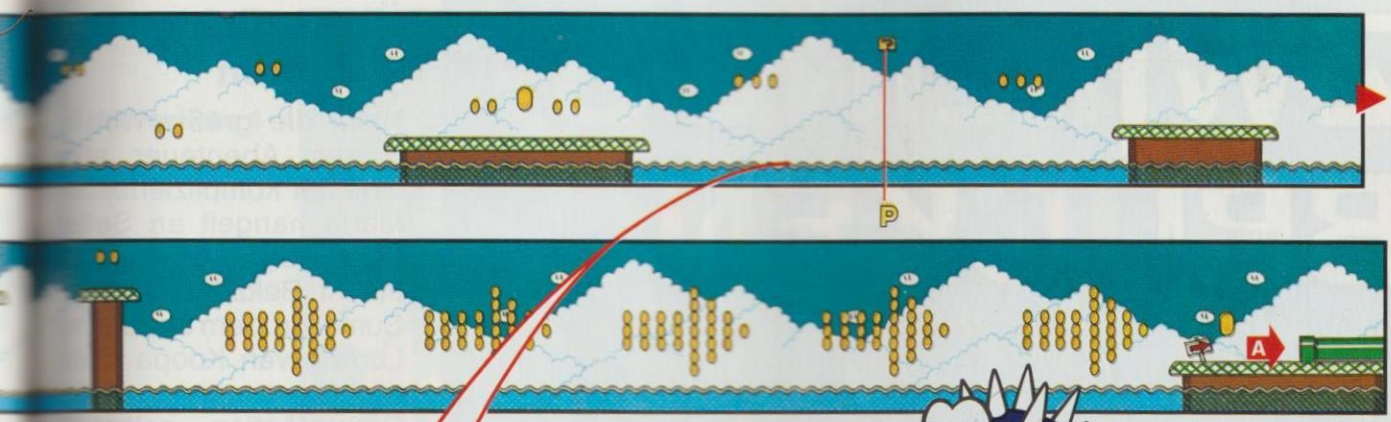


Lieber klein!

Der kleine Mario hat hier außer ordentliche Vorteile: Er kann ein fach unten entlang laufen.

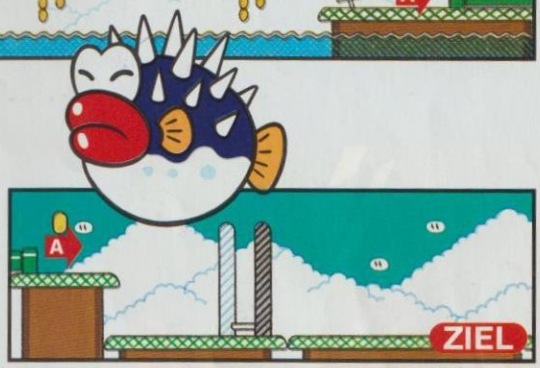


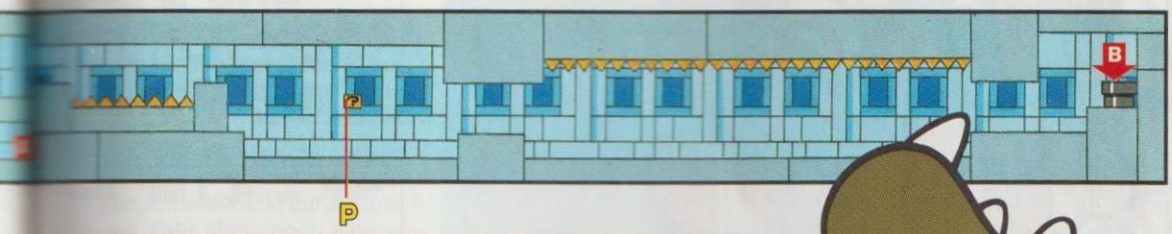




Des Mannes beste Freunde

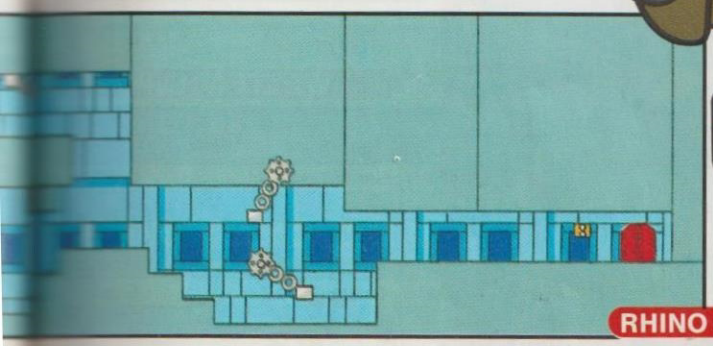
Vorsichtig hüpft Mario von Delphin zu Delphin, denn wenn er ins Wasser fällt, warten schon gefährliche Stachelfische auf ihn.

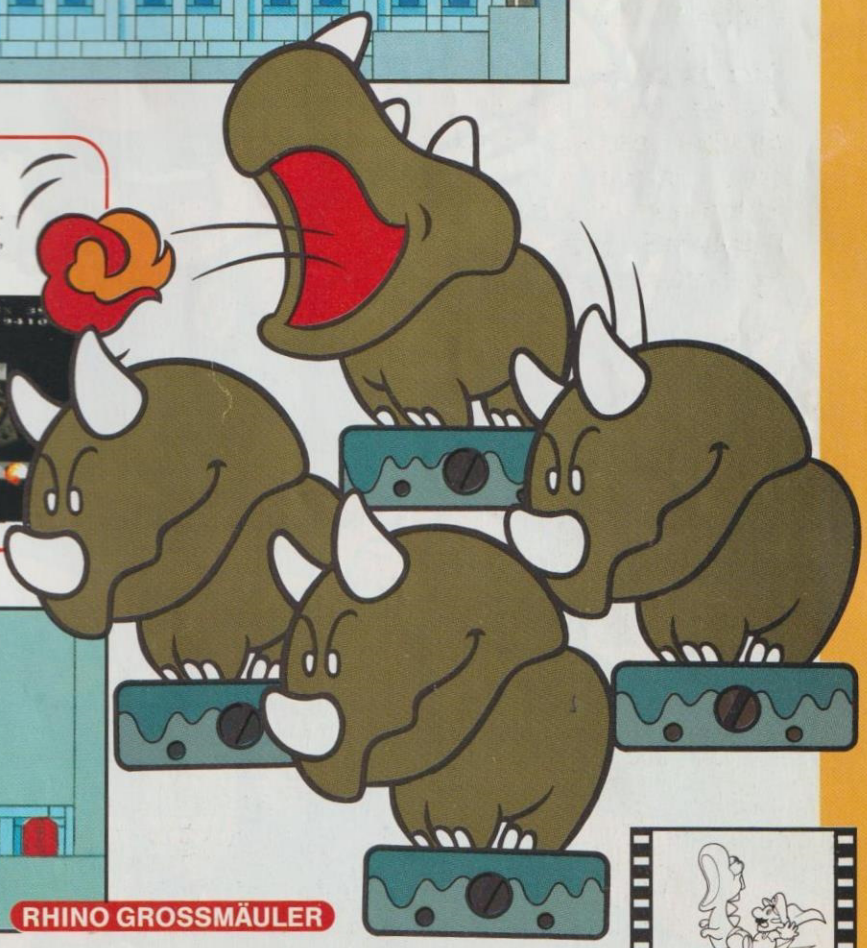




Das Rhino-Riesenrad

Rhinos, die großmäulig Feuer spucken, beißen nicht. Mario schubst sie von unten von ihren Plattformen, und hüpft selbst drauf, da der Boden bröckelt.



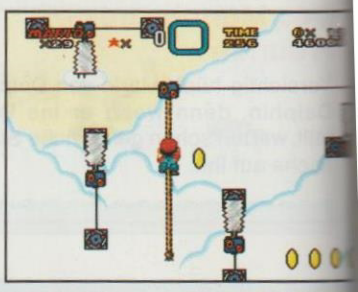


RHINO GROSSMÄULER

ZWILLINGS-BRÜCKEN

Überbrückte Gefahren

Nicht die größte Welt i diesem Abenteuer, abe eine der kompliziertester Mario hangelt an Seile über Abgründe hinweg macht Bekanntschaft m Sumo-Brüdern und spring Ludwig van Koopa direk auf die toupierte Tolle Genug Action – selbst fü Superhelden.

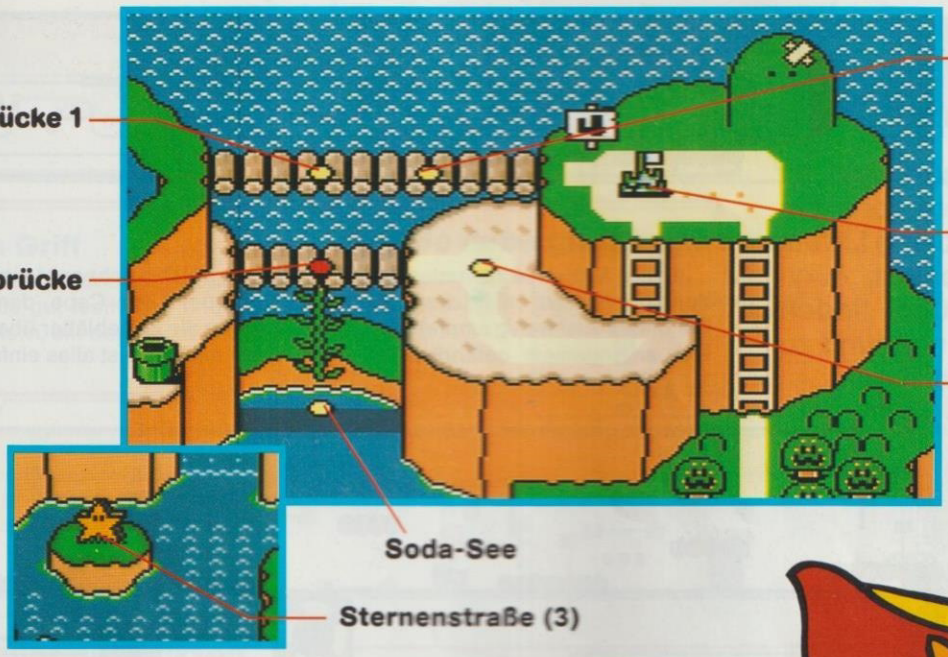


Am Seil hangelnd versucht Mar den messerscharfen Sägeblätter aus dem Weg zu klettern. Heike äußerst heikel!

Auf der zweiten Butterbrücke kan Mario nur froh sein, daß er seine Cape-Flugkünste perfektioniert ha

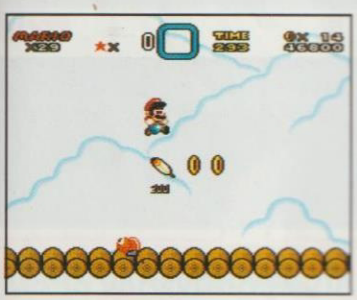
WELTEN INFO

Welt	Zeit
Käsebrücke	300
Soda-See	300
Cookie Berg	300
Butterbrücke 1	300
Butterbrücke 2	300
Ludwigs Festung	300



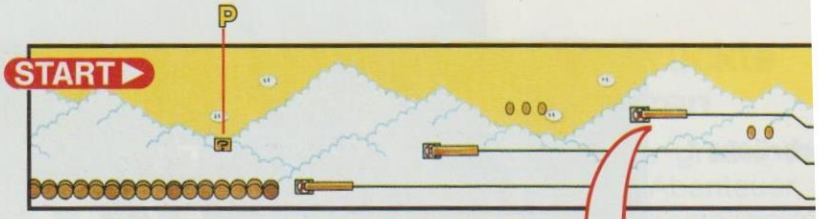
DAS SUPER-KOOPA COMEBACK

Die Super-Koopas mit blinkendem Cape spendieren eine Cape-Feder, sobald Mario auf sie draufhopst. Falls Mario noch eine weitere Feder haben möchte, rennt er einfach zurück bis der Bildschirm beginnt zu scrollen, dreht sich um und kann sich auf eine erneute Begegnung mit dem Super-Koopa freuen.



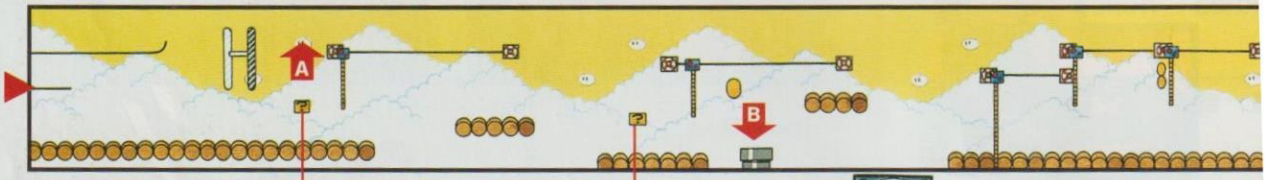
Art	Schwierigkeit	Normaler Ausgang zum...	Geheimer Ausgang zum...	Abspeichern	1-Up	Power-Ups	Seite
Hindernis-Kurs	★★	Cookie Berg	Soda-See	Nein	—		S. 54
Unter Wasser	★★★	Sternenstraße (3)	—	Nein	—		S. 54
Land	★★	Ludwigs Festung	—	Nein	—		S. 56
Hindernis-Kurs	★★	Butterbrücke 2	—	Nein	—	—	S. 56
Hindernis-Kurs	★★★	Ludwigs Festung	—	Nein	★		S. 58
Festung	★★	Wald der Illusionen 1	—	Ja	—	—	S. 58

Von den Zwillingsbrücken ist diese die einfachere, vor allem wenn Mario den oberen Lift als Transportmittel benutzt. Auch kann er Yoshi-Flügel finden und mit seinem Dinofreund zu den Sternen hinauffliegen.



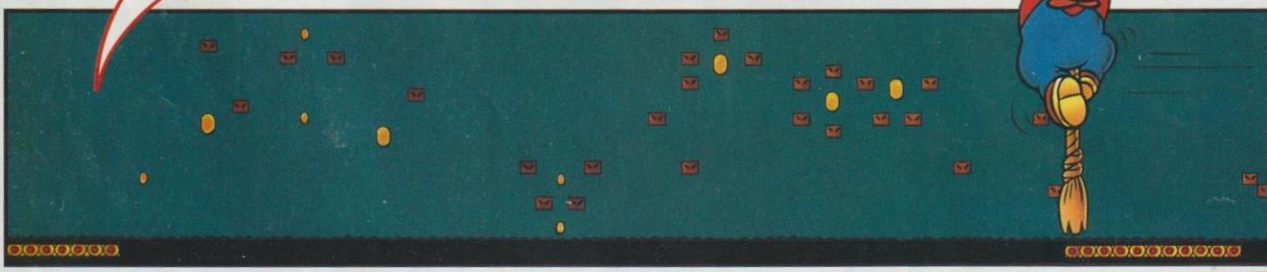
Den Drang nach oben...

...sollte Mario nicht unterdrücken, denn der oberste Lift ist der sicherste. Der unterste ist wenig empfehlenswert, weil er ungemein gefährlich ist. Am besten, Mario schnappt sich vor der Brücke das Cape, dann ka leichter die Sägeblätter überspri Auch mit Yoshi ist alles einfache

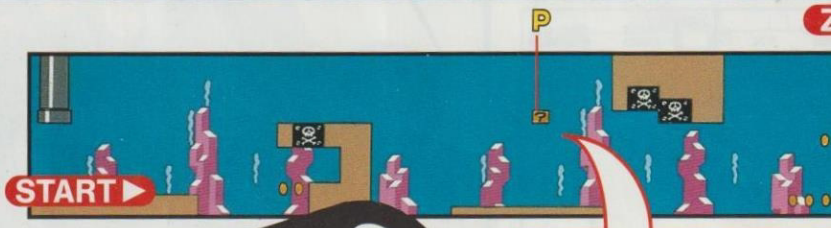


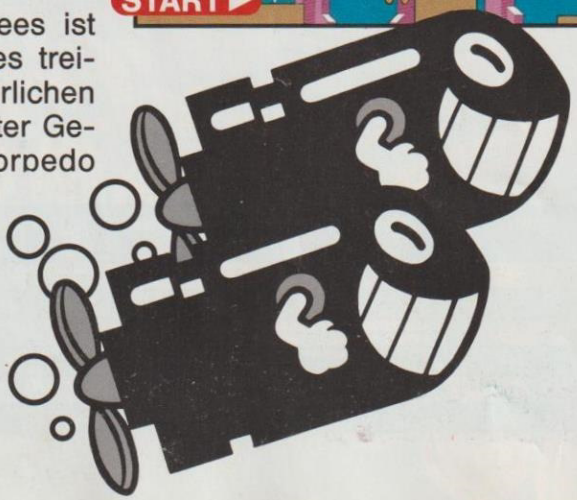
Yoshi kann fliegen

Auf der Käsebrücke findet Mario ein paar geheimnisvolle Flügel. Die passen Yoshi wie angegossen. Sobald er sie übergestreift hat, geht es hoch in den Sternenhimmel.



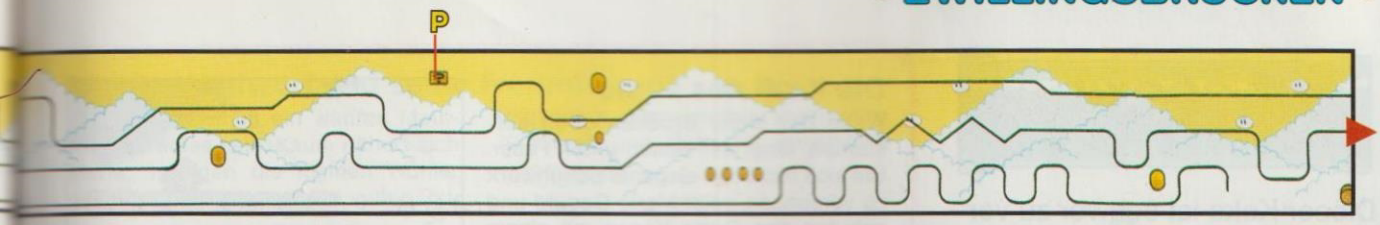
Das Wasser dieses Sees ist besonders klar, aber es treiben sich hier die gefährlichen Cheep Cheeps in trauter Gesellschaft von den Torpedo Teds herum. Nur ein geübter Schwimmer wie Mario hat in diesen brodelnden Gewässern wenigstens den Funken einer Chance.





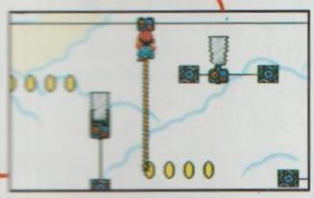
Ärger voraus

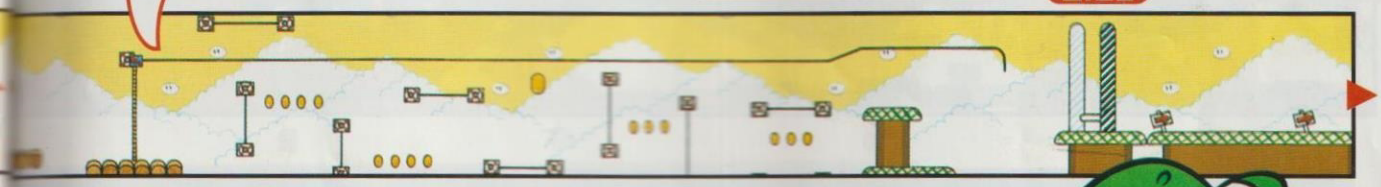
Der Block an dieser Stelle des S enthält einen Power-Gegenst Den darf sich Mario auf ke Fall entgehen lassen, denn es gen ein paar unglaubliche Gefa vor ihm. Eine gute Portion E Power läßt Marios Chancen um einiges steigen. Einfacher die Wasserexkursion dadurch a dings nicht.



Fest im Griff

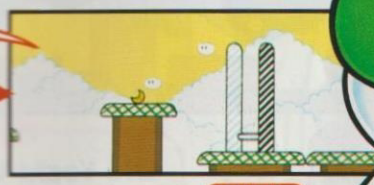
Zum Teil kommt Mario nur hängend weiter – an Ketten-Liften. Da heißt es gut festhalten und immer wieder hoch – oder runterklettern, um den Sägeblättern auszuweichen.

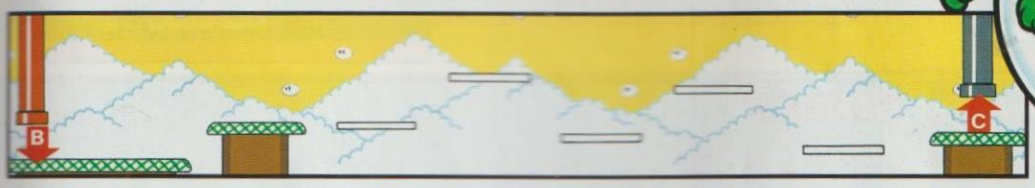


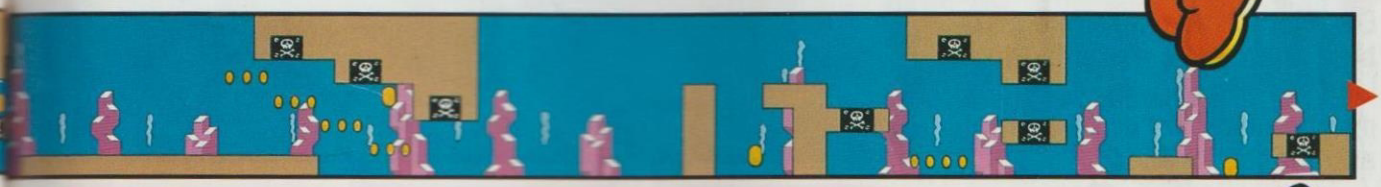


Das Zieltor austricksen

Cape-Mario fliegt einfach unter dem Ziel durch, um den Ausgang zum Soda-See zu finden. Mit Yoshi springt Mario so, daß der unter dem Zieltor durchschwebt und Mario im richtigen Moment nach oben springt.

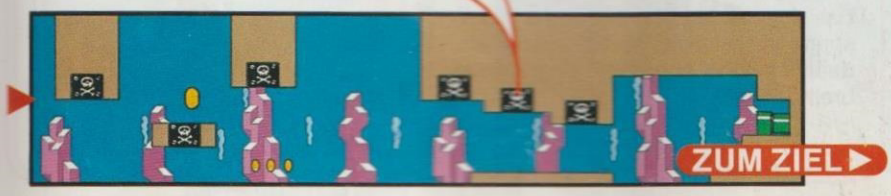


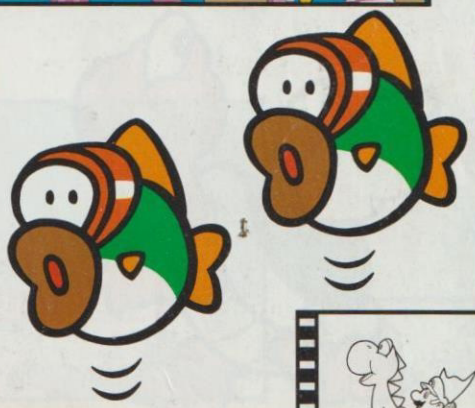




Mario verschwindet

Die Sandmauer sieht eigentlich sehr fest und solide aus, aber das täuscht. Mario kann einfach durch sie hindurchschwimmen, um den Torpedos zu entwischen. Allerdings verliert man ihn dabei aus den Augen. Solange der Bildschirm jedoch vorwärts scrollt, ist alles in Ordnung.

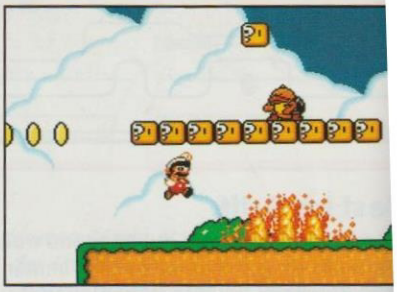


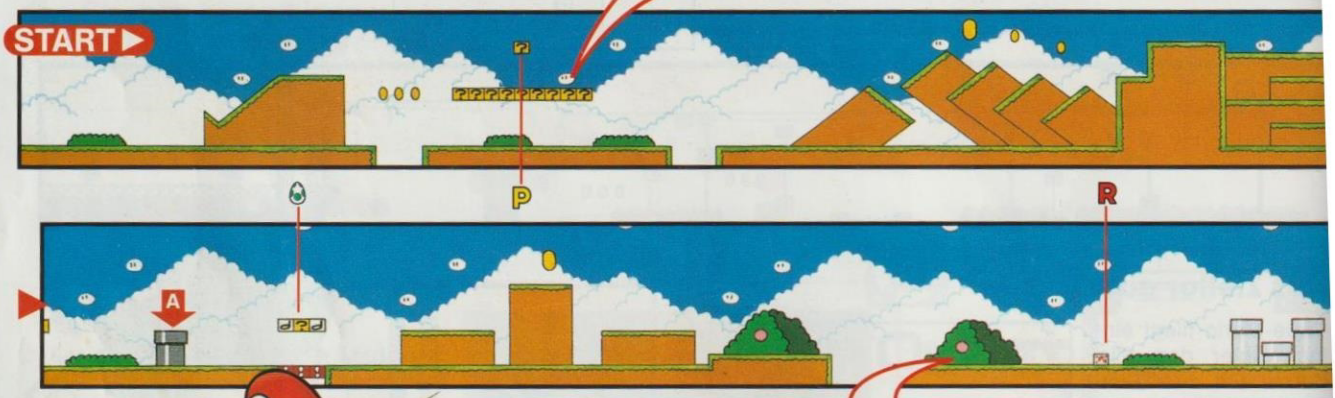


Dieser Keks ist schwer zu verdauen: Sumo-Koopas lassen den ganzen Berg erzittern und haben die Kraft, Blitze loszulassen.

Die Kraft des Sumo

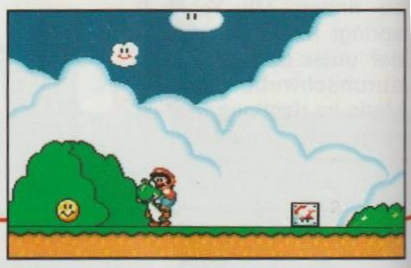
Wenn der dicke Brocken oben aufstampft, fängt der Boden unten Feuer. Um sich nicht das elegante Schuhwerk zu versengen, zeigt Mario Geduld und schubst den Sumo-Koopa mit einem Sprung gegen die Blöcke von der Plattform. Damit hat der Kerl nicht gerechnet und muß seine Stampftechnik woanders fortsetzen.



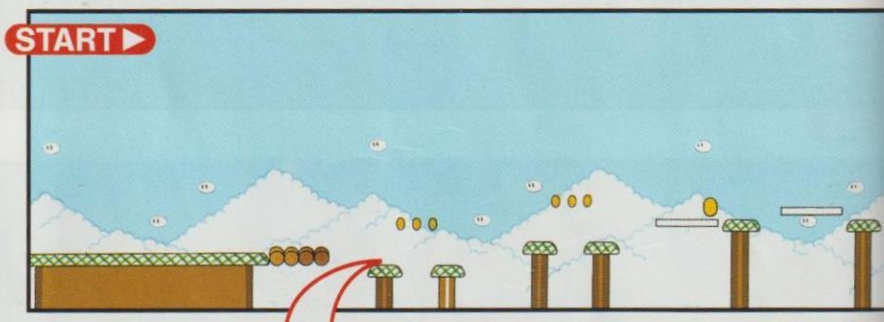


Die Yoshi-Wolke

Hat der Dino genug Beeren verputzt, legt er ein Ei, das sich in eine Wolke verwandelt. Diese spuckt ununterbrochen Münzen aus, die Mario und Yoshi einsammeln können.

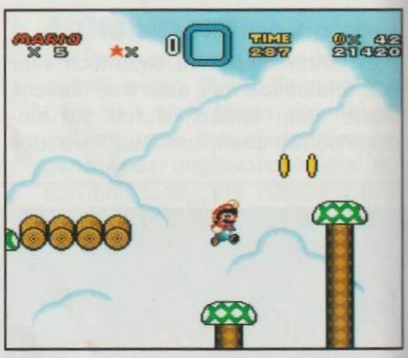


Die Plattformen versinken, sobald Mario auf sie draufspringt. Um es noch schwerer zu machen, scrollt der Bildschirm automatisch weiter.



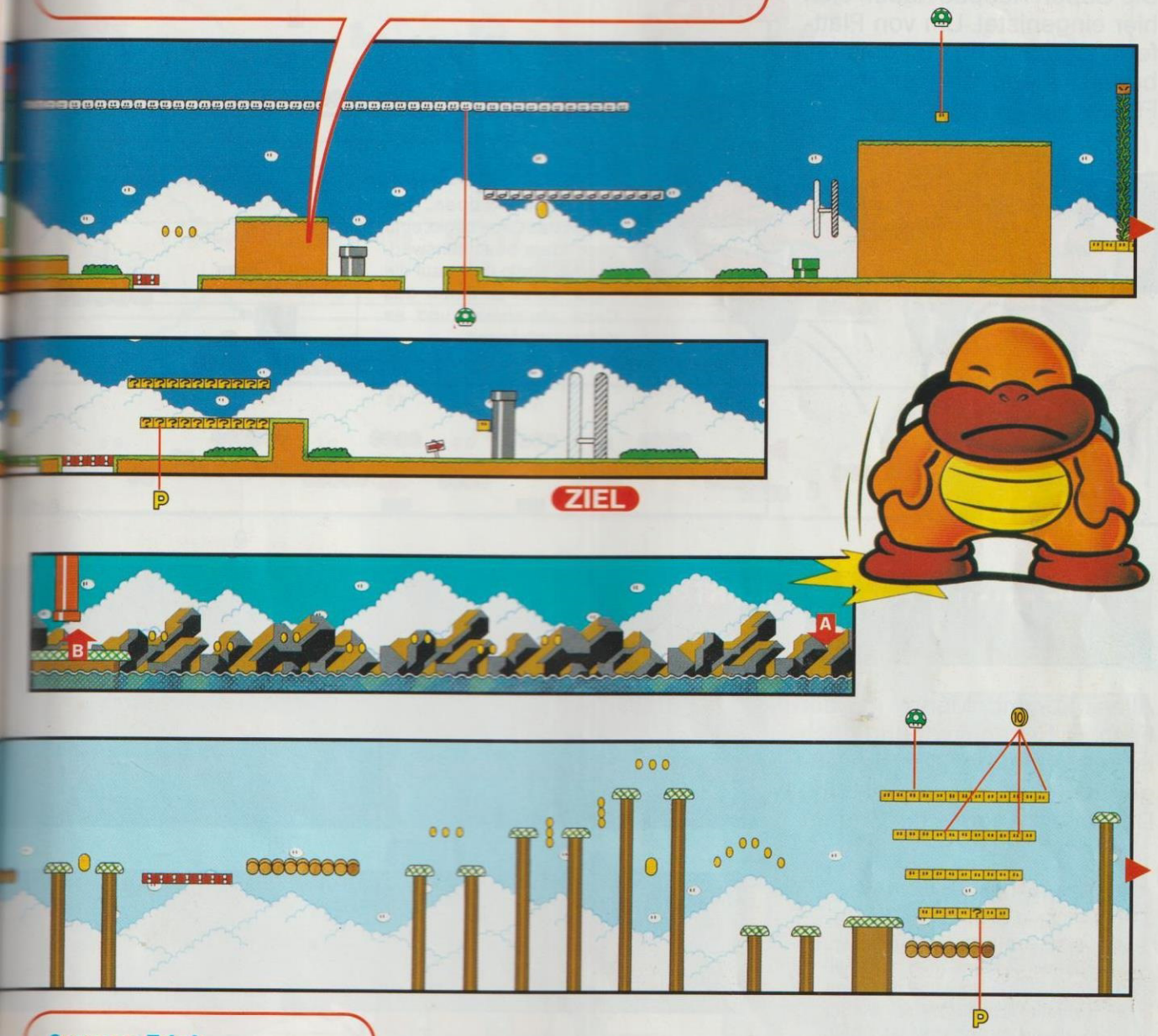
Diät zwecklos!

Selbst wenn Mario nicht das bißchen Übergewicht hätte, würden sich die Plattformen nach unten bewegen, sobald er auf sie springt. Um heil von einer zur anderen zu kommen, heißt das Rezept „immer in Bewegung bleiben". Das soll heißen: Springen, springen, springen. Leichter gesagt als getan, denn manche Abgründe sind extrem breit!



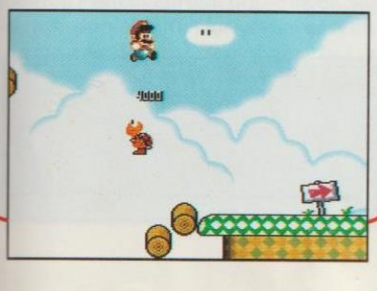
Monty Maulwurf und seine Freunde

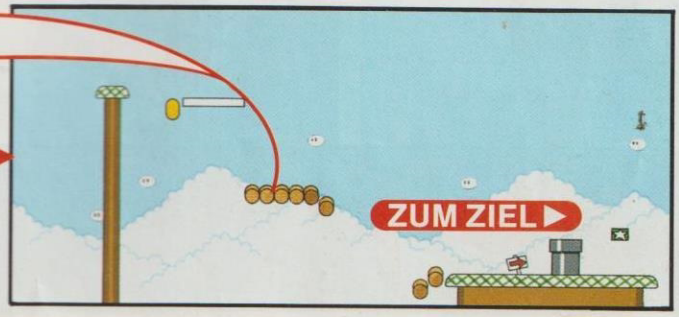
Dieser Hügel muß ein wahres Maulwurf-Paradies sein. Kaum nähert sich Mario, springen die kleinen Wühler gleich zuhauf heraus. Ein guter Rat: Bildschirm nach rechts vorscrollen (R-Knopf) und Mario ist wenigstens vorgewarnt.



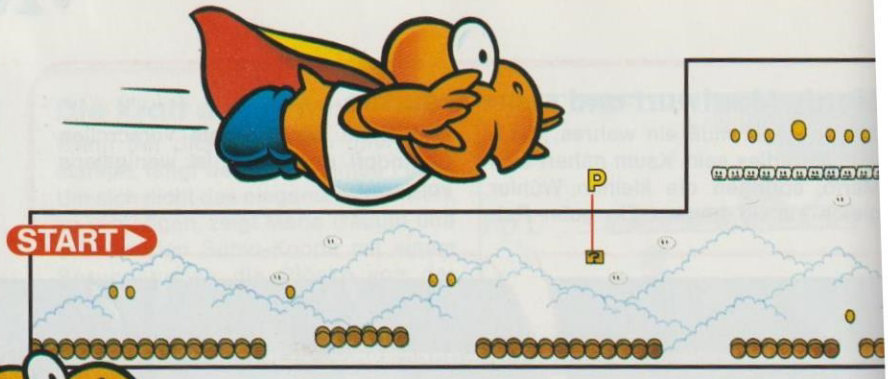
Sprung-Trick

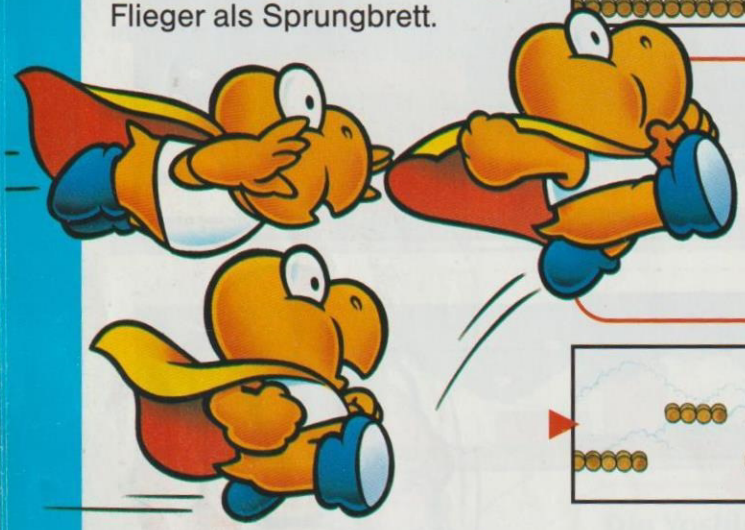
Von der Plattform aus hüpft Mario einem fliegenden Koopa auf den Panzer und wird so direkt auf die Plattform zum Ziel katapultiert.





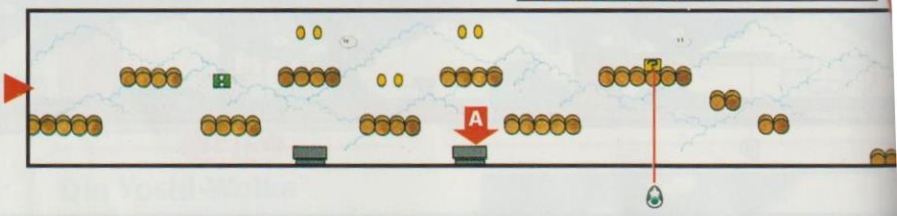
Die Super-Koopas haben sich hier eingenistet. Um von Plattform zu Plattform zu kommen, benutzt Mario die verrückten Flieger als Sprungbrett.



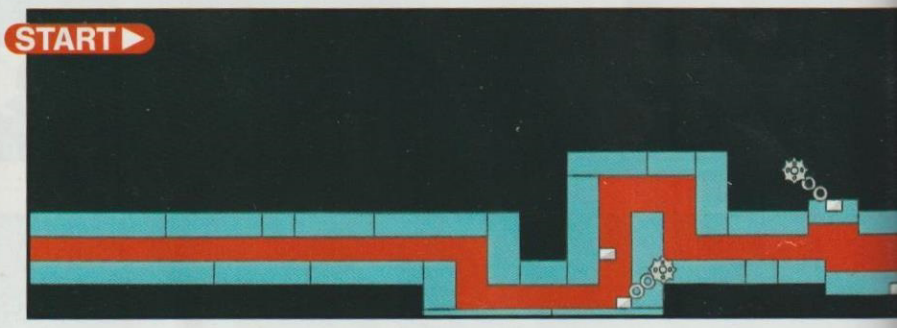


Koopas plus Cape

Die Super-Koopas, bei denen das Cape blinkt, sind besonders beachtenswert. Springt Mario ihnen auf die Figur, kann er ihnen das Cape abnehmen und es selber umhängen.

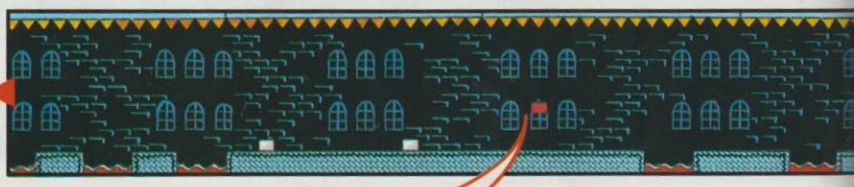


Alles kommt Mario in der Festung bekannt vor und doch ist alles anders: Die schwingenden Kugeln, die sinkende Decke, die Koopas am Zaun.



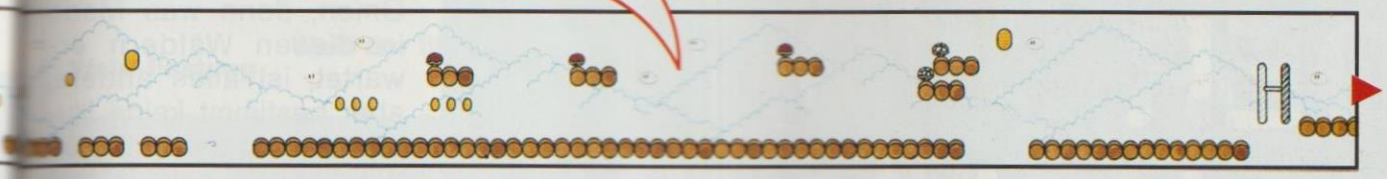
Beeilung, Mario!

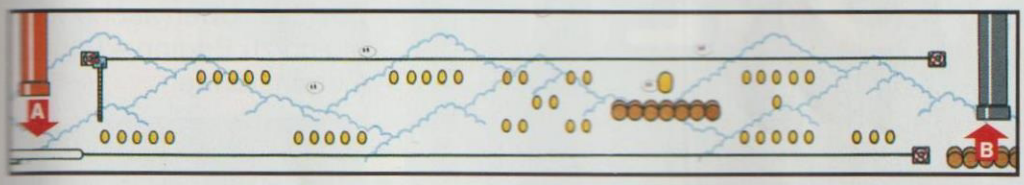
Kaum betritt Mario diesen Raum, schon sinkt die Decke zu Boden. So schnell er kann, muß Mario zu dem Schalter in der Mitte des Raumes, damit sich die Decke wieder nach oben bewegt. Und jetzt geht es wieder ganz schnell in Richtung Ausgang nach links. Mario mag vielleicht nach dieser Aktion vollkommen aus der Puste sein, aber dafür ist er noch heil.



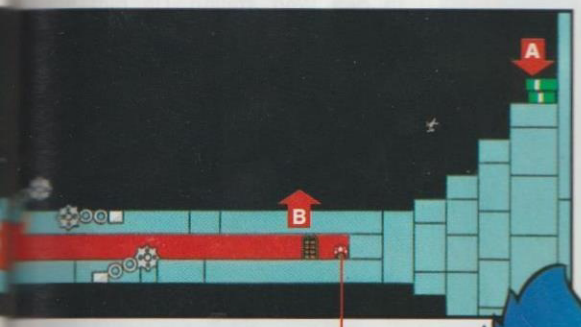
Koopas ohne Panzer

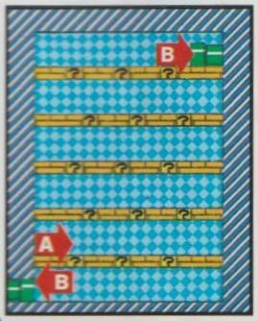
Einige Koopas haben vorübergehend ihre Panzer verlassen. Sobald Mario in ihre Nähe kommt, kicken sie mit ihren Panzern nach ihm. Bildschirm vorscrollen, um vorbereitet zu sein!

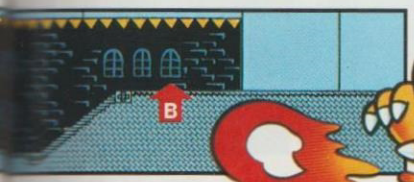


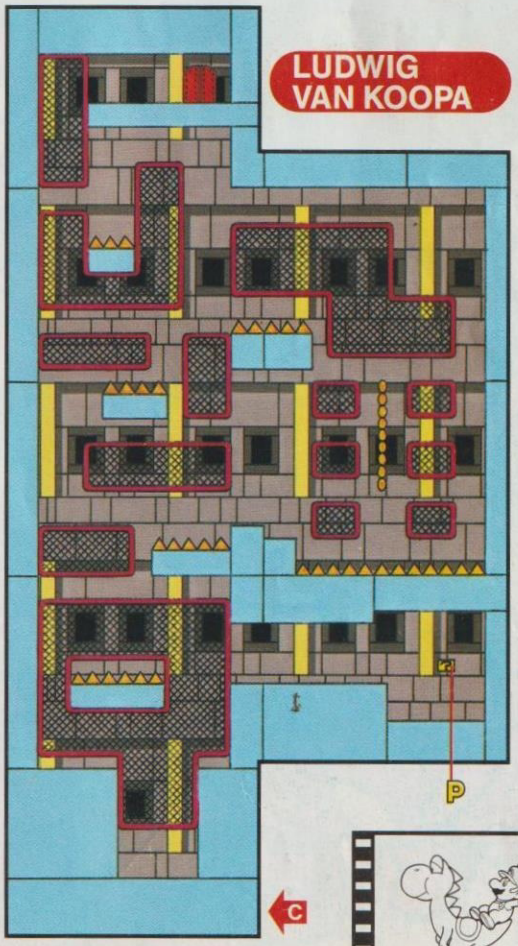


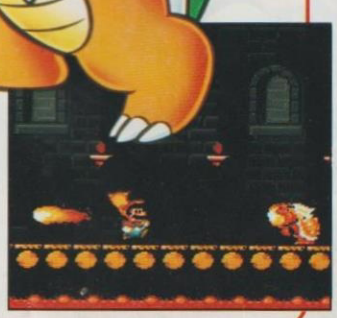
ZIEL











Lach nur, Ludwig!

Wenn Ludwig lacht, fliegen die Feuerbälle. Und wenn der Möchtegern-Musiker wütend wird, zieht er sich in seinen Panzer zurück und wirbelt sich durch den Raum. Nur wenn er sich nicht gerade im Panzer verschanzt hat, zeigen Marios Sprünge auf seinen Kopf Wirkung. Marios Trick für Sieger: Schneller sein als Ludwig, im richtigen Moment hochspringen und Ludwig dreimal auf den Kopf drauf.

WALD DER ILLUSIONEN

Stimmen des Waldes

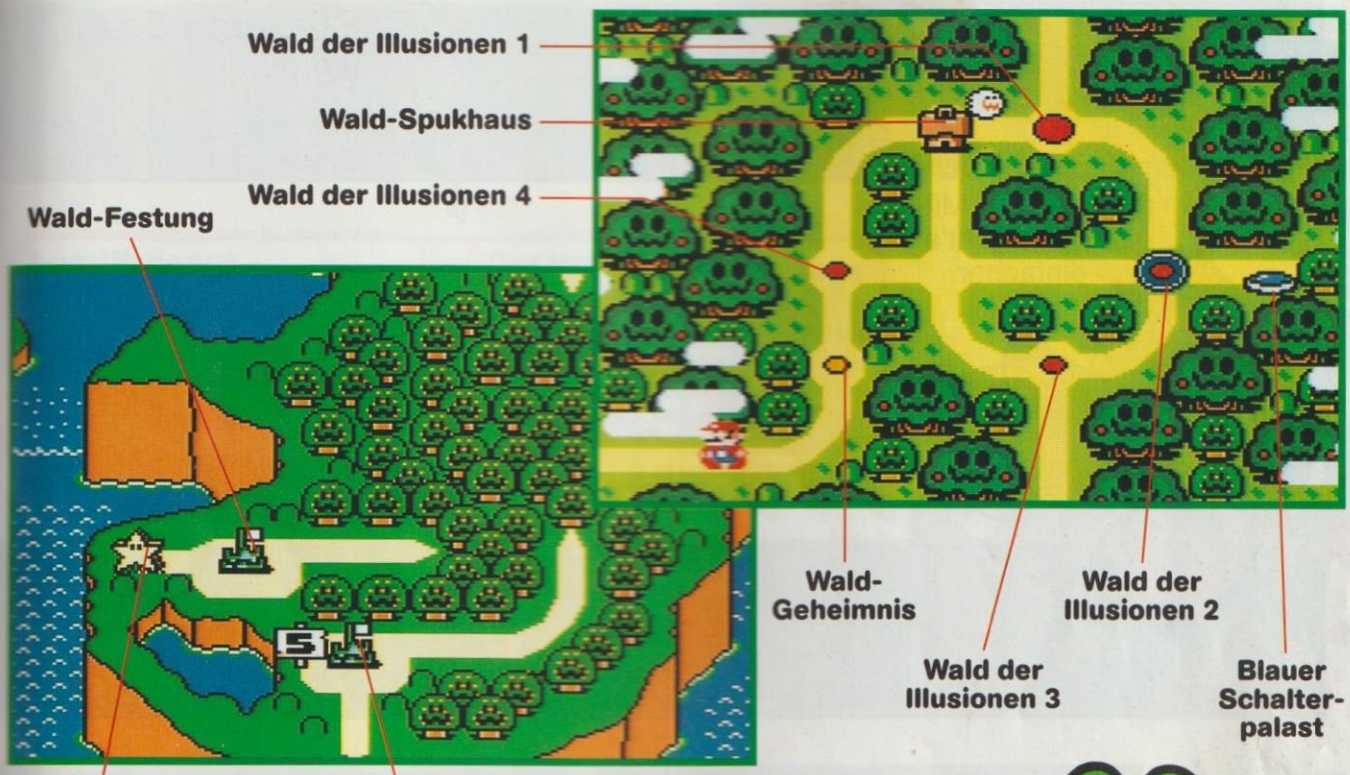
Nomen ist nicht imı
Omen, denn was Ma
in diesen Wäldern
wartet, ist alles ande
aber bestimmt keine I
sion. Neben unheimlich
Waldwesen trifft Ma
allerdings auch auf ein
positive Überraschung
gleich zu Beginn – Pow
Gegenstände.

Zorni ist eines der vielen merkw
digen Waldwesen, die sich Ma
in den Weg stellen. Da hilft n
permanente Wachsamkeit.

Wichtiger denn je: Die Suche na
den Schlüsseln. Nur mit ihn
öffnen sich verborgene „Wal
türen".

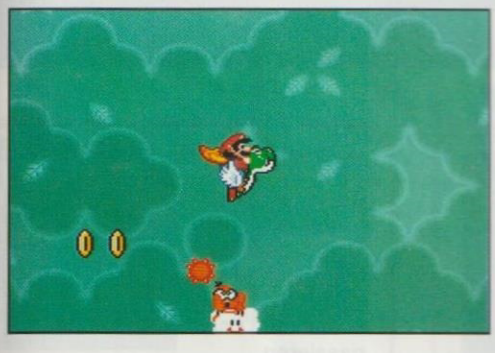
WELTEN INFO

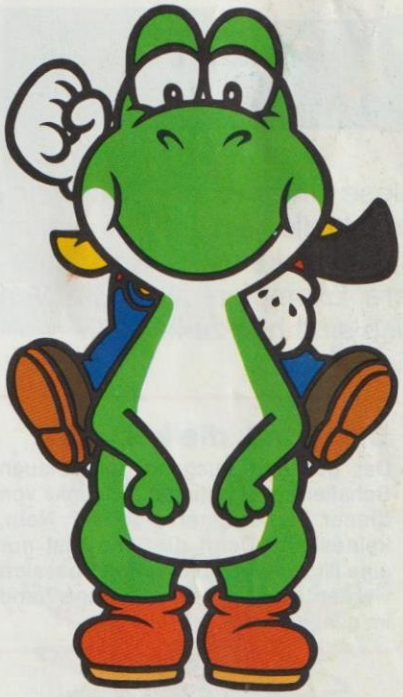
Welt	Zeit
Wald der Illusionen 1	300
Wald der Illusionen 2	300
Blauer Schalterpalast	200
Wald der Illusionen 3	300
Wald-Spukhaus	400
Wald der Illusionen 4	300
Wald Geheimnis	300
Wald-Festung	300
Roys Festung	300



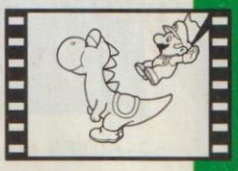
CAPE-MARIO UND YOSHI

Der verfressene Yoshi hat sich einen wohlschmeckenden blauen Koopa-Panzer geschnappt und ist jetzt in der Lage zu fliegen. Normalerweise muß man immer wieder den B-Knopf drücken, wenn Mario zusammen mit dem „vollmundigen" Dinosaurier fliegen will. Es geht auch einfacher. Dann nämlich, wenn Mario das modisch-magische Cape umgeworfen hat. Will Cape-Mario auf Yoshi reitend fliegen und hat der Dino einen blauen Panzer im Mund, reicht es den B-Knopf gedrückt zu halten – und die beiden fliegen locker über jedes Hindernis und jeden Abgrund hinweg...



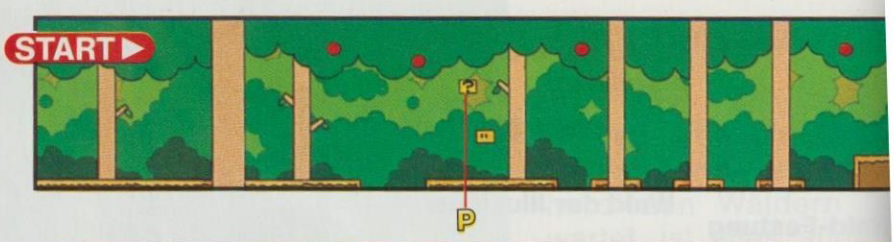


Art	Schwierigkeit	Normaler Ausgang zum...	Geheimer Ausgang zum...	Abspeichern	1-Up	Power-Ups	Seite
Land	★★	Wald der Illusionen 2	Wald-Spukhaus	Nein	★★★		S. 62
Unter Wasser	★★★	Wald der Illusionen 3	Blauer Schalterpalast	Nein	—		S. 62
Schalterpalast	★	—	—	Ja	—	—	S. 64
Land	★★	Wald-Spukhaus	Roys Festung	Nein	—		S. 64
Spukhaus	★★	Wald der Illusionen 4	Wald der Illusionen 1	Ja	—	—	S. 64
Land	★★★	Wald der Illusionen 2	Wald-Geheimnis	Nein	★★	—	S. 66
Hindernis-Kurs	★★	Wald-Festung	—	Nein	—	—	S. 68
Festung	★★★	Sternenstraße (4)	—	Ja	—	—	S. 68
Festung	★★★	Schokoladen Insel 1	—	Ja	—	—	S. 66



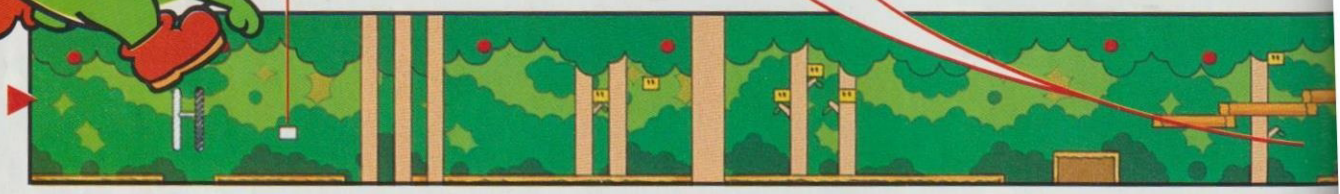
WALD DER ILLUSIONEN 1

In diesem Wald verstecken sich die Gegner in den Bäumen. Mit Yoshi geht's einfacher.



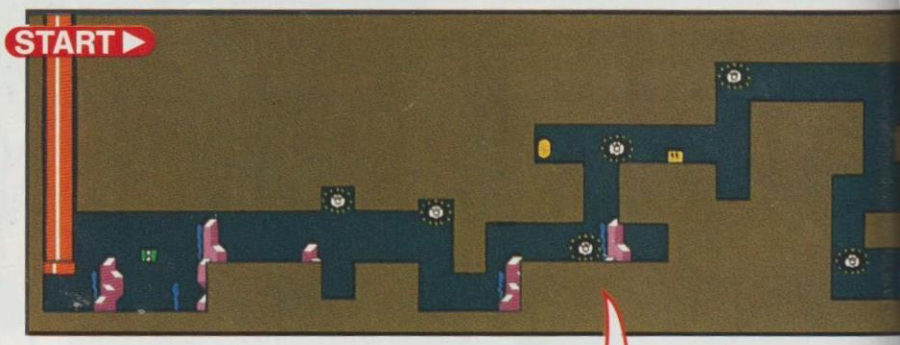
Ballon und Schlüssel

In diesem Block verbirgt sich ein P-Ballon, der Mario zum Ballon werden läßt. Nun kann er zum Fragezeichen-Block schweben und sich den Schlüssel holen. Das Schlüsselloch befindet sich darunter. Es führt zum Wald Spukhaus.



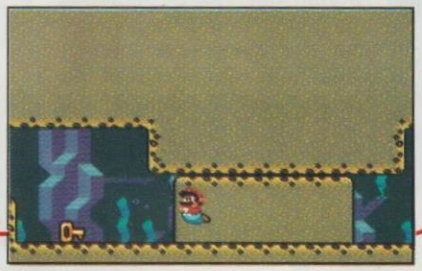
WALD DER ILLUSIONEN 2

Diese Unterwasser-Welt beinhaltet die einzige Wand im Spiel, die keine ist. Auch mehrere Exemplare von Rip Van Fish sind hier zu finden.



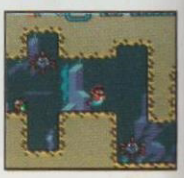
Die Wand, die keine ist!

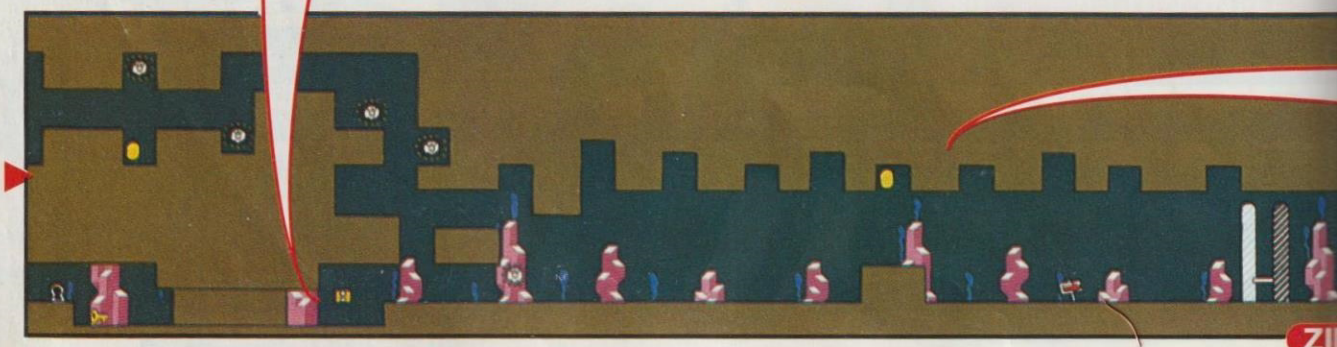
Der geheime Ausgang zum Blauen Schalterpalast befindet sich links von dieser Wand. Unerreichbar? Nein, keinesfalls! Denn die Wand ist nur eine Illusion, sie kann einfach passiert werden. Die einzig durchlässige Wand im ganzen Land.

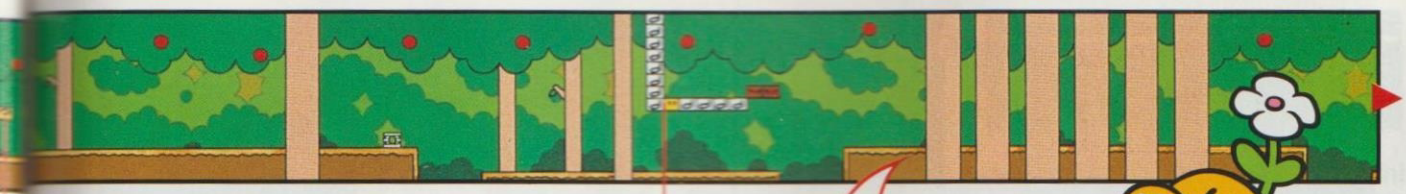


Die Stachelfische

Diese Fische bewegen sich nach einem bestimmten Muster. Mario sollte sie beobachten und dann passieren.





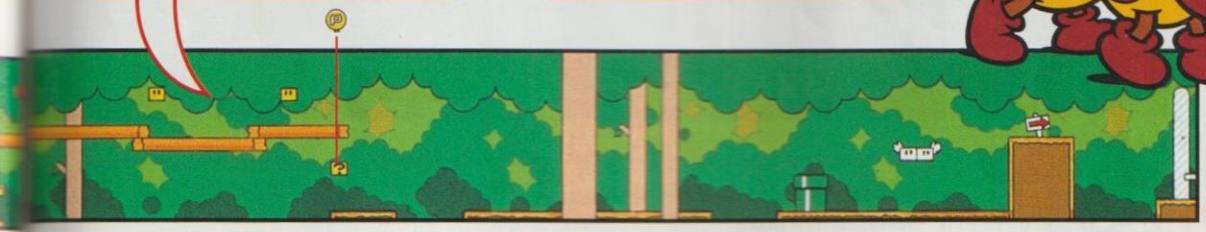


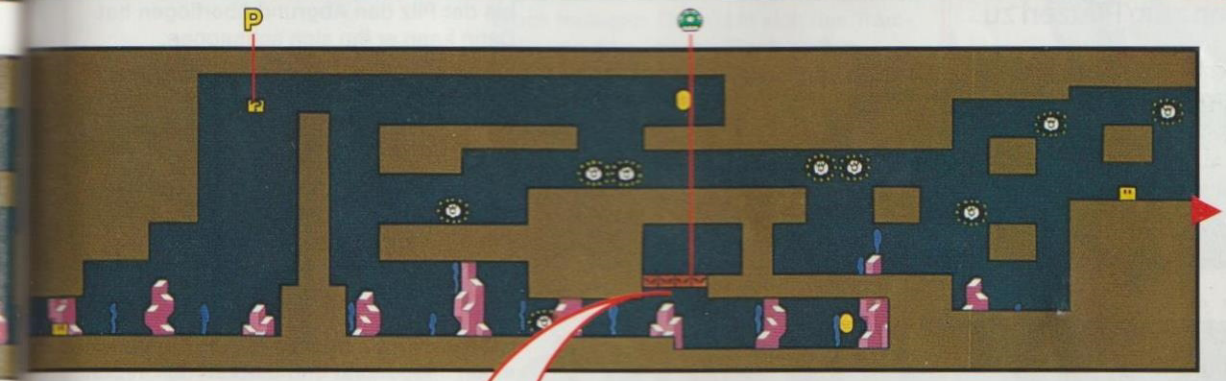
Angriffsbonus

Springt Mario mehrmals hintereinander, ohne auf den Boden zu kommen, auf Käfer erhält er Bonuspunkte.

Der irre Käfer

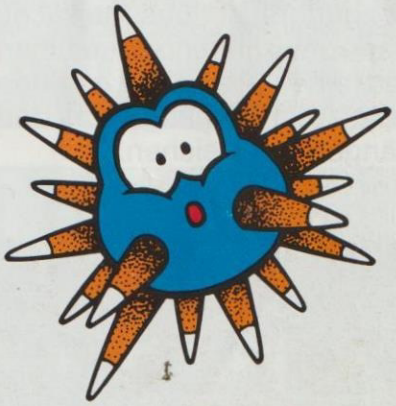
Dieser Käfer ist ein wahrer Hitzkopf. Wenn Mario auf ihn springt, läuft er zornrot an. Das richtige Menü für Yoshi.





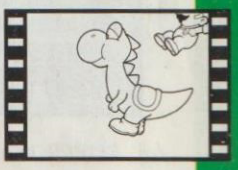
Extraleben frei Haus

An dieser Stelle befinden sich eine Reihe unsichtbarer Blöcke. Der zweite von rechts enthüllt einen 1-Up Pilz. Mario muß dann, ohne einen weiteren Block zu berühren, auf den Pilz warten. Er fällt vom Himmel. Der Pilz natürlich, nicht Mario, das versteht sich ja von selbst.

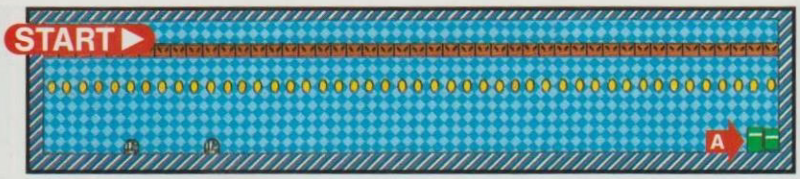


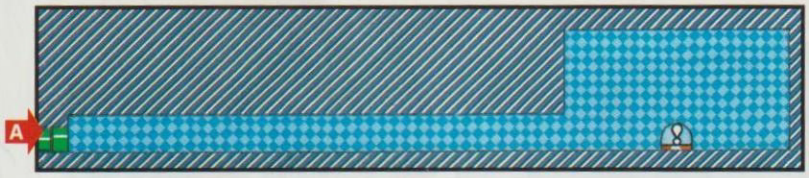
Rip Van Fish erwacht

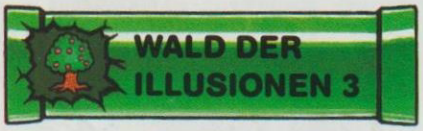
Rip Van Fish, der schläfrige Fisch wird von Mario aufgeweckt. Eine Unverschämtheit. Jetzt macht er Jagd auf den Klempner und hängt sich an dessen Fersen. Je mehr Fische Mario verfolgen, während er durchs Ziel schwimmt, desto höher ist sein Bonus. Das ist das gleiche Prinzip wie beim Rattenfänger von Hameln, nur unter Wasser.



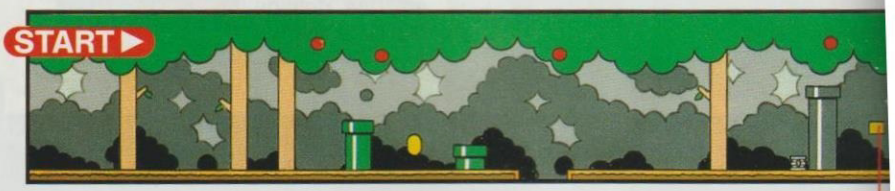
Im Wald der Illusionen befindet sich der Zugang zum Blauen Schalterpalast. Im Eingangsbereich sollte Mario beide P-Blöcke nach rechts tragen und dort die Münzen über der Röhre nehmen.





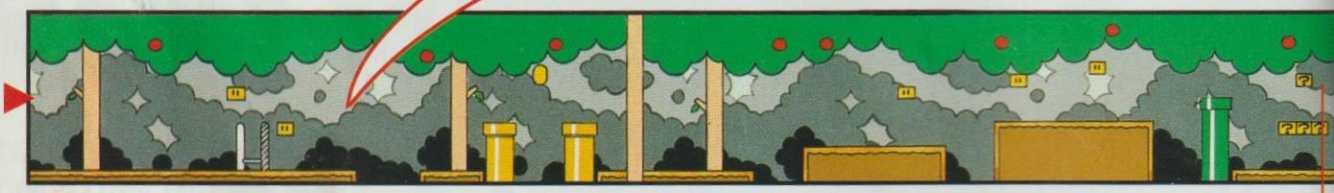


In dieser Welt kommen die Gegner in Blasen angeflogen. Mario sollte versuchen, sie entweder schnell zu passieren, oder die Blasen zum Platzen zu bringen.



Schwebender Bonus

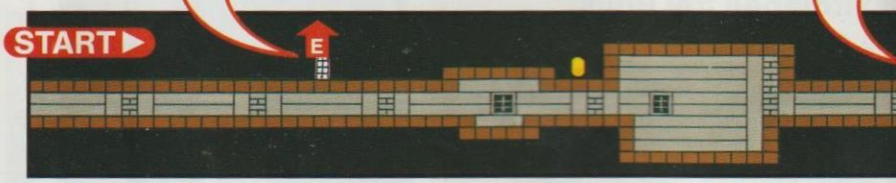
Nach dem Mitteltor kommt ein Superpilz in einer Blase geflogen. Mario muß warten, bis der Pilz den Abgrund überflogen hat. Dann kann er ihn sich schnappen.

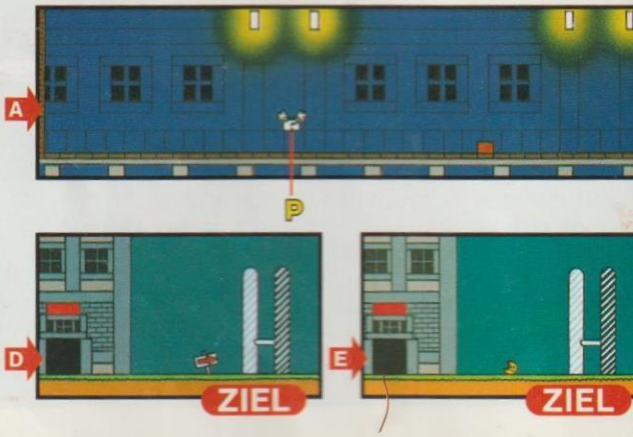


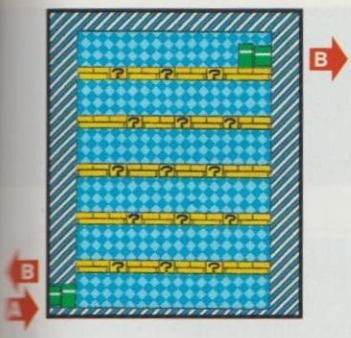
Zwei Türen ...

...zwei Ausgänge. Die linke Tür bietet einen 3-Up Mond und führt zurück in die erste Waldwelt.

Das Spukhaus wird von zwei riesigen Buu Huus bewacht. Mario muß ihnen entkommen und einen Weg finden, einen der beiden Ausgänge über den Gängen zu erreichen.

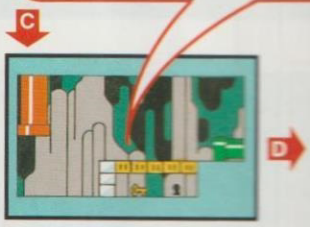


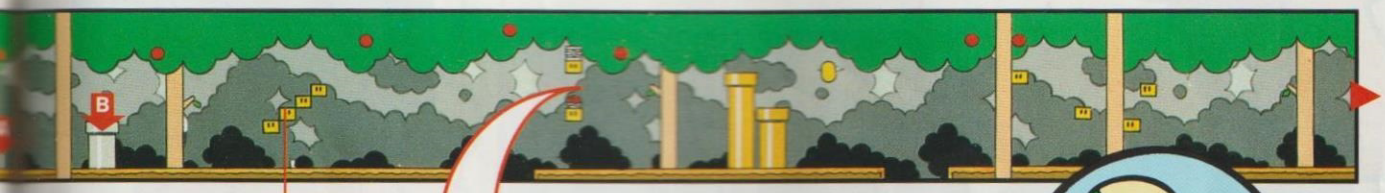




Drehsprung zum Schlüssel

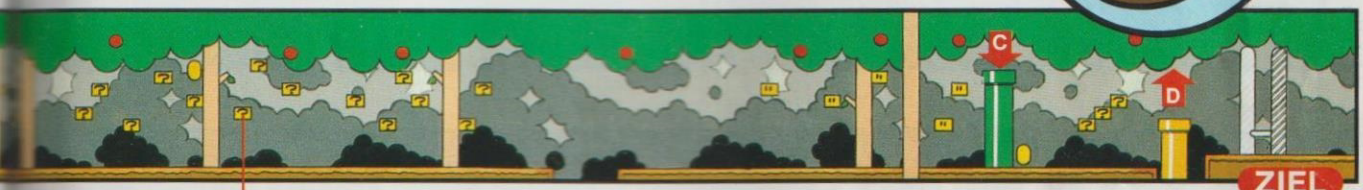
Hier kommt Mario nur an den Schlüssel, wenn er groß genug ist, um mit dem Drehsprung die Steine zu zertrümmern.



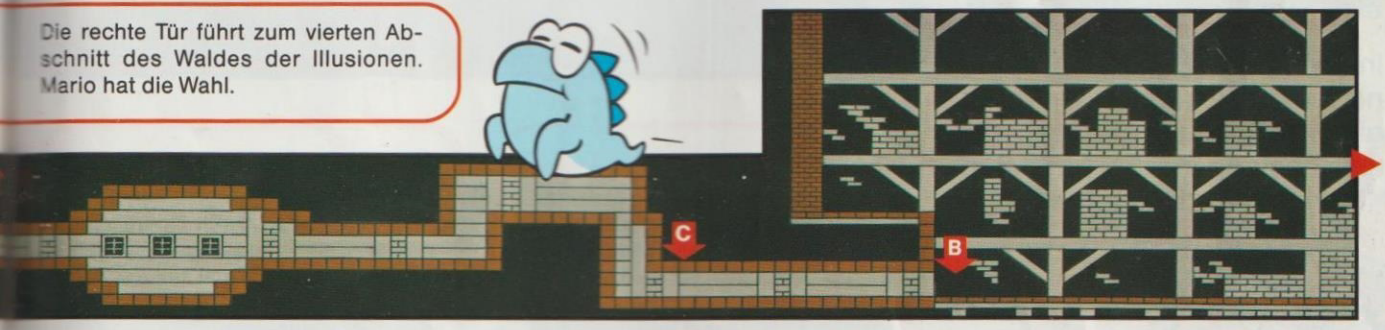


Luftakrobatik

Um an das Trampolin zu gelangen, muß Mario zunächst den Panzer im unteren Block freilegen. Dann läßt sich das Trampolin von dem oberen Block stoßen.



Die rechte Tür führt zum vierten Abschnitt des Waldes der Illusionen. Mario hat die Wahl.

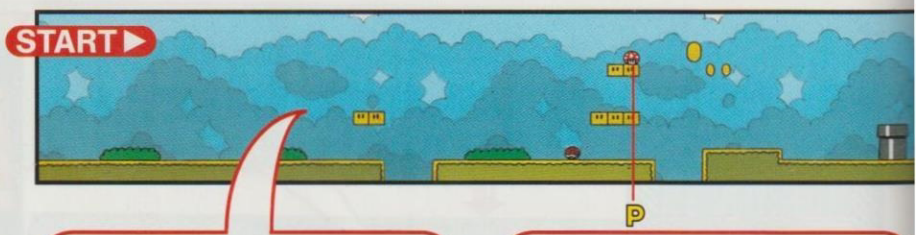


Die unsichtbare Tür

Aktiviert Mario an dieser Stelle den P-Block, wird eine Tür sichtbar, die zu den Ausgängen führt.

WALD DER ILLUSIONEN 4

In dieser Welt wartet Lakitu auf Mario. Er will ihn mit einem 1-Up Pilz ködern. Mario sollte sich jedoch nicht darauf einlassen.

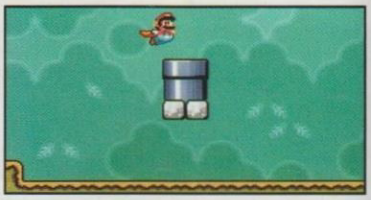


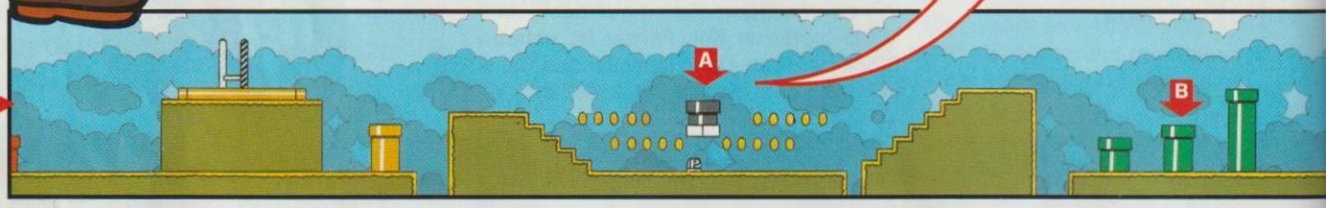
Lakitus Wolke

Mario kann Lakitu leicht ausschalten, indem er ihm von unten einen Panzer gegen die Rübe knallt. Nun kann er die herrenlosen Wolke ungehindert besteigen.

Rätselflug

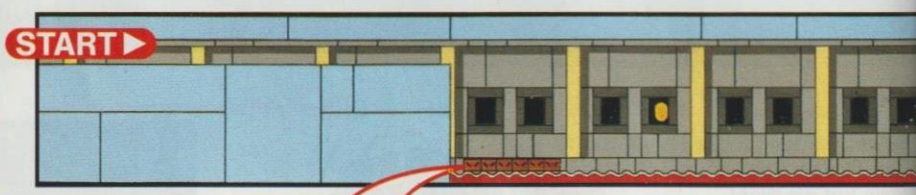
Diese Röhre kann Mario am besten mit dem Cape erreichen. Ein weiter Anlauf und ein kurzer Flug bringen ihn zum Ziel – zum Wald-Rätsel.





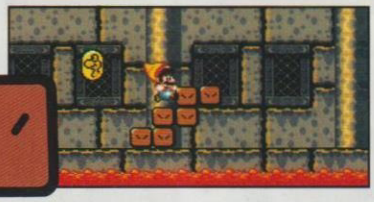
ROYS FESTUNG

In dieser Burg gibt es keine normalen Wege. Mario muß auf einigen Blöcken reisen, die sich schlangenartig durch den Raum bewegen.



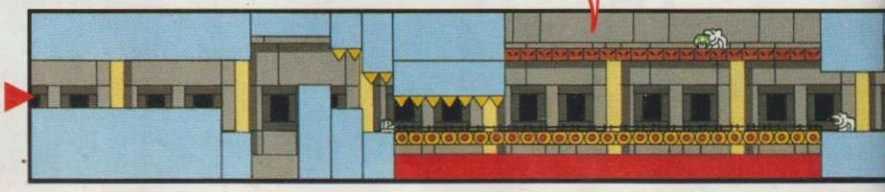
Der Lavaraum

Hier sollte Mario genau den Weg des ersten Blocks verfolgen, denn alle anderen Blöcke folgen diesem. Simpel, wenn man es weiß.



P-Block Manöver

Um an den 1-Up Pilz zu kommen, muß Mario den P-Block auf die rechte Seite der Bowser Statue bringen und dann mit der L-Taste nach links scrollen. Jetzt kann er den Block auslösen und den Pilz bekommen. Extraleben kann Mario bekanntlich nie genug haben.



R

P

B

C

A

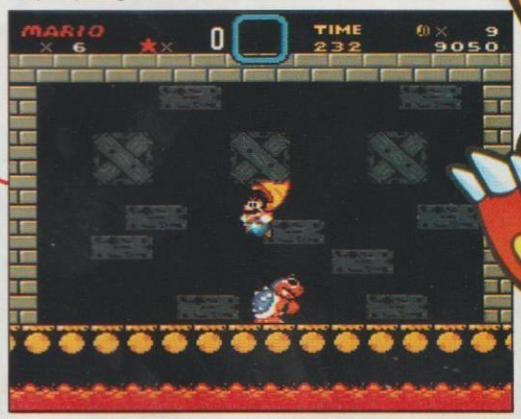
ZIEL

Nicht springen

Mario wird von Feuerbällen angegriffen. Wenn er nicht springt, sondern sich nur duckt, kann er ihnen entgehen.

Der verrückte Roy

Roy läuft die Wände hoch und an der Decke entlang. Von dort läßt er sich dann herunterfallen. Mit jeder Runde, die Roy dreht, wird der Raum kleiner. Mario sollte ihm mit Super Speed ausweichen und ihm dann auf den Kopf springen.



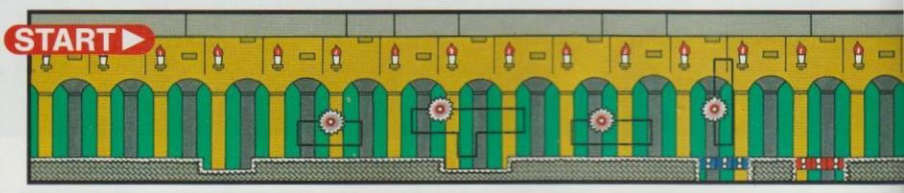
ROYS RAUM ▶

Falls Mario in dieser Welt ein Cape oder einen blauen Yoshi besitzt, kann er versuchen, fliegend, mit Zwischenlandungen, die Welt hinter sich zu lassen.

Blaue Blöcke oder Nichts

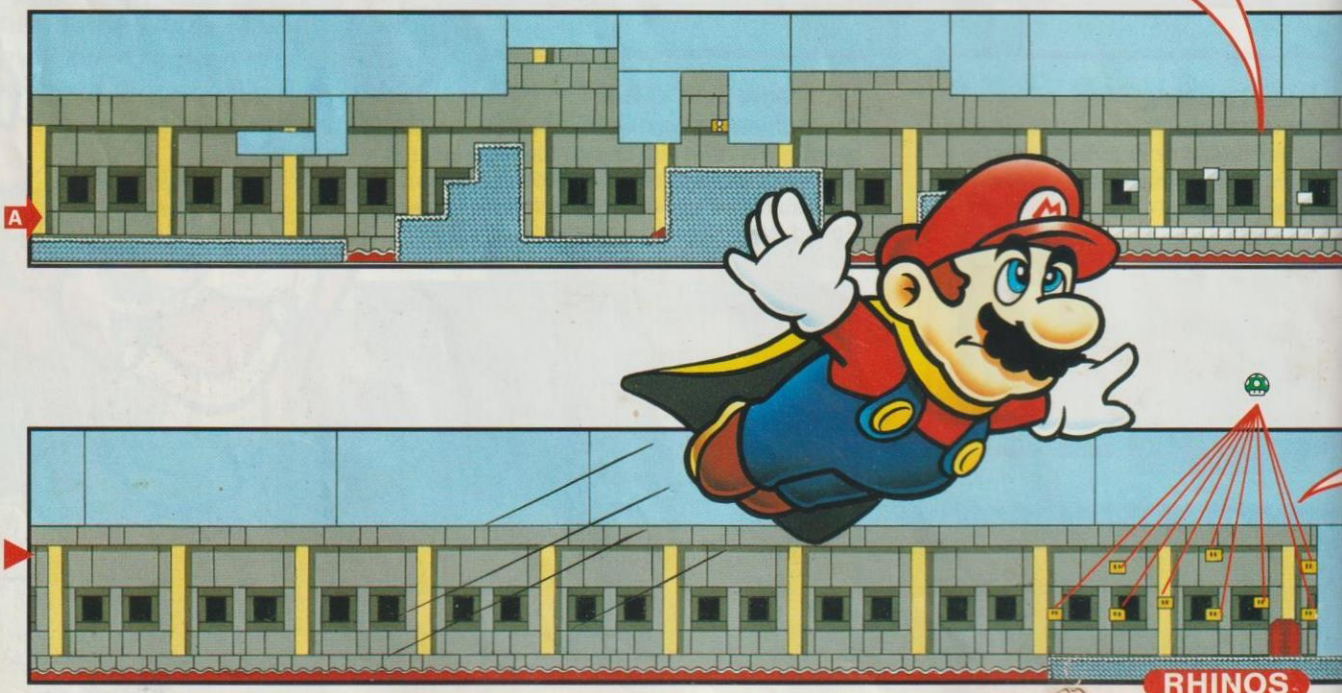
Ist Mario bereits im blauen Schalterpalast gewesen, findet er an dieser Stelle eine Plattform. Wenn nicht, sind nur die blauen Umrisse der Blöcke zu erkennen.

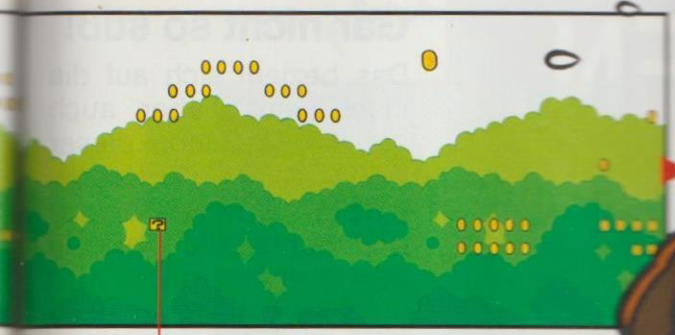
In der Waldfestung muß sich Mario vor allem vor den riesigen Kreissägenblättern in Acht nehmen. Im Inneren der Festung warten Rhinos auf Mario.

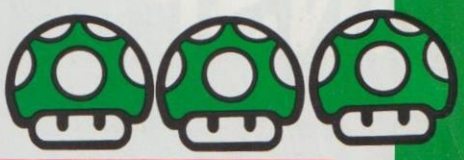


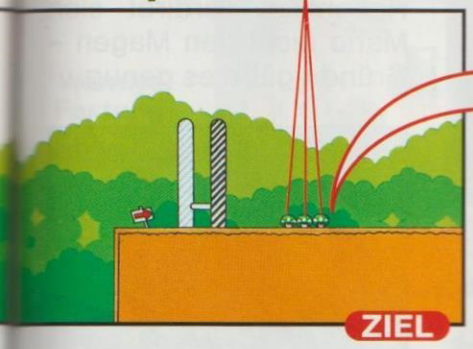
Der obere Weg

An dieser Stelle sollte Mario über die Blöcke springen. Er entgeht so den Sägen.



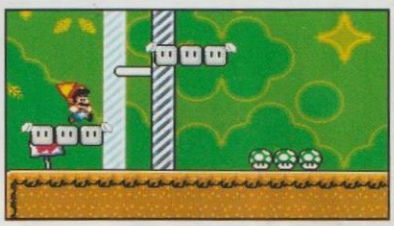


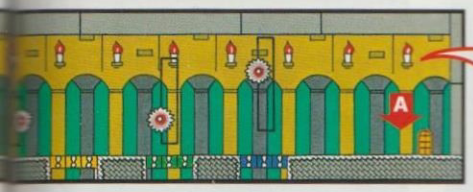




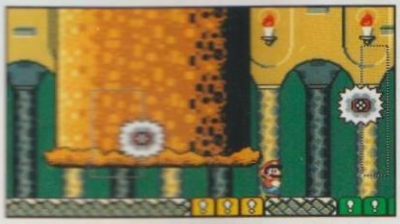
Extra-Bonus

Befinden sich beide Plattformen im Bild, wenn Mario das Zieltor passiert, bekommt er Punkte für jedes Objekt in der Welt und ein Extra-Leben. Er darf jedoch den Zielstab nicht berühren. Das ist die einzige Bedingung für diesen netten Extra-Bonus, bei dem Mario ausnahmsweise auf Sternenpunkte verzichtet.



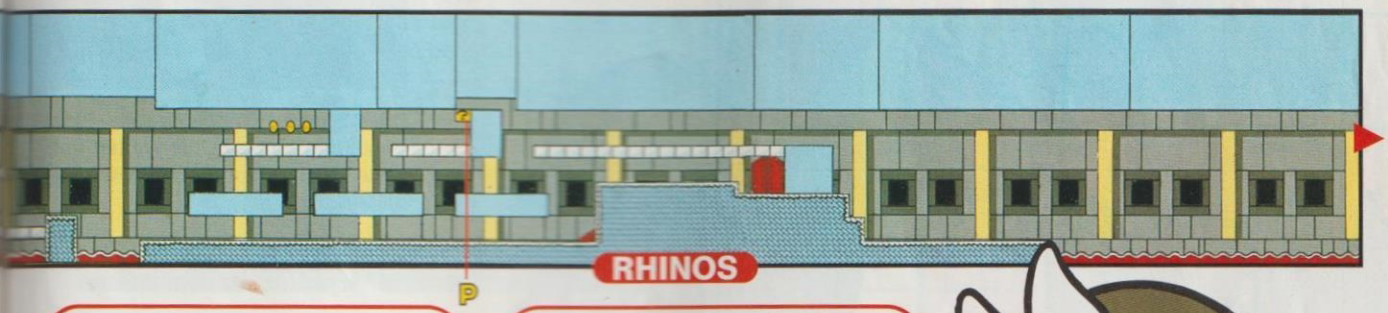


Nicht alles Gute kommt von oben



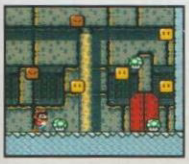
In der Wald-Festung rasen riesige Deckenstampfer herunter. Den ersten beiden Donnerattacken kann Mario ja noch durch das Ducken in Mulden ausweichen. Dann allerdings sollte Mario ganz schnell nach rechts laufen, damit der nächste Deckenstampfer hinter ihm zu Boden donnert.

Mit etwas Geschicklichkeit dürfte es kein Problem für ihn sein.



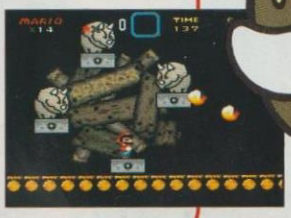
Auftanken vor dem Finale

Ist Mario im Besitz des Capes, kann er die erste Tür umgehen und über die Lavagrube fliegen. Wenn er das andere Ufer heil erreicht, warten neun 1-Up Pilze auf ihn. Nur für echte Flugkünstler!



Feurige Rhinos

Diesen feuerspuckenden Rhino Dinos ist Mario schon einmal begegnet. Er muß sie von unten von ihrem Podest stoßen und dann ihren Platz einnehmen, um das nächste zu bezwingen.



SCHOKOLADEN INSEL

Gar nicht so süß!

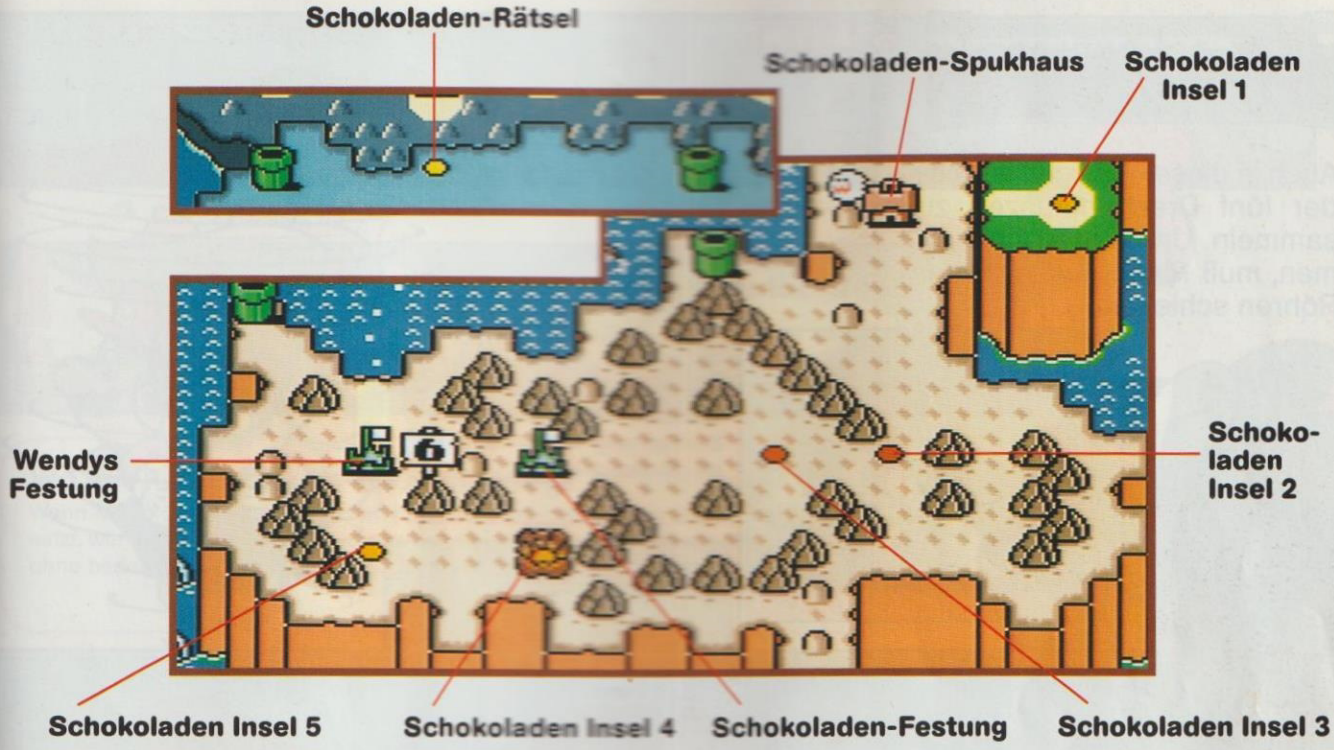
Das bezieht sich auf die Insel selbst, aber auch auf die Wächterin dieser Welt: Wendy O. Koopa, einzige Bowser-Tochter und schrecklich biestig und verwöhnt. Ihre Festung ist ein Spiegelbild ihrer Seele – unglaublich. Hoffentlich verdirbt sich Mario nicht den Magen – Gründe gäbe es genug.

Eine bereits ausgestorbene Dinosaurierart treibt hier bei Wendy fröhlich ihr Unwesen.

Die zweite Schokoladen Insel besteht aus neun Unterwelten und noch einigen anderen Geheimnissen.

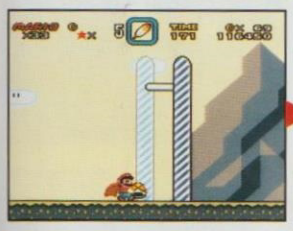
WELTEN INFO

Welt	Zeit	Mitte
Schokoladen Insel 1	300	Ja
Schokoladen-Spukhaus	300	Nei
Schokoladen Insel 2	300	Nei
Schokoladen Insel 3	300	Ja
Schokoladen-Festung	300	Ja
Schokoladen Insel 4	300	Nei
Schokoladen Insel 5	300	Ja
Schokoladen-Rätsel	300	Ja
Wendys Festung	300	Ja



LOHNENDER ZIELEINLAUF!

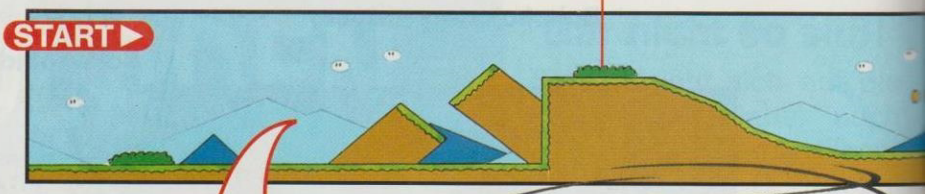
Mario kann nicht nur Sternen-Bonuspunkte für ein Bonusspiel sammeln, wenn er die Schranke am Zieltor durchbricht. Es gibt auch noch andere Möglichkeiten, Belohnungen am Ziel einzustecken. Trägt Mario einen Gegenstand (Koopa-Panzer oder P-Block zum Beispiel) durch das Tor, wird er mit einem Extra-Bonus belohnt. Er erhält entweder ein Extraleben oder einen Power-Up, abhängig davon, welchen Status Mario gerade hat und was sich in der Reservebox oben befindet.



Marios Status	Gegenstände in Reserve: Nichts	Super-Pilz	Feuerblume	Feder
Mini Mario				
Super Mario				
Feuer-Mario				
Cape-Mario				

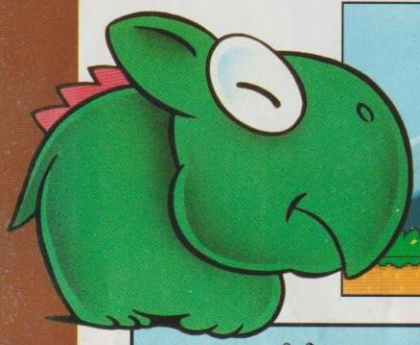
Art	Schwierigkeit	Normaler Ausgang zum...	Geheimer Ausgang zum...	Abspeichern	1-Up	Power-Ups	Seite
[illegible]nd	★★	Schokoladen-Spukhaus	—	Nein	—		S. 72
[illegible]kuhaus	★★	Schokoladen Insel 2	—	Ja	—	—	S. 72
[illegible]dernis-Kurs	★★	Schokoladen Insel 3	Schokoladen-Rätsel	Nein	—		S. 74
[illegible]dernis-Kurs	★★★	Schokoladen Insel 3	Schokoladen-Festung	Nein	—	—	S. 76
[illegible]stung	★★★	Schokoladen Insel 4	—	Ja	—	—	S. 76
[illegible]ergrund	★★★	Schokoladen Insel 5	—	Nein	—	—	S. 78
[illegible]dernis-Kurs	★★	Wendys Festung	—	Nein	★★★		S. 78
[illegible]ergrund	★★★	Wendys Festung	—	Nein	★★	—	S. 80
[illegible]stung	★★★	Tal des Schreckens	—	Ja	—	—	S. 80

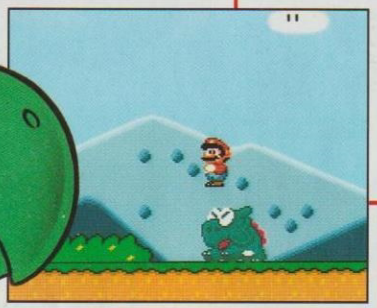
Auch in dieser Welt gibt es wieder fünf Drachenmünzen zu sammeln. Um alle zu bekommen, muß Mario aus zwei der Röhren schießen.

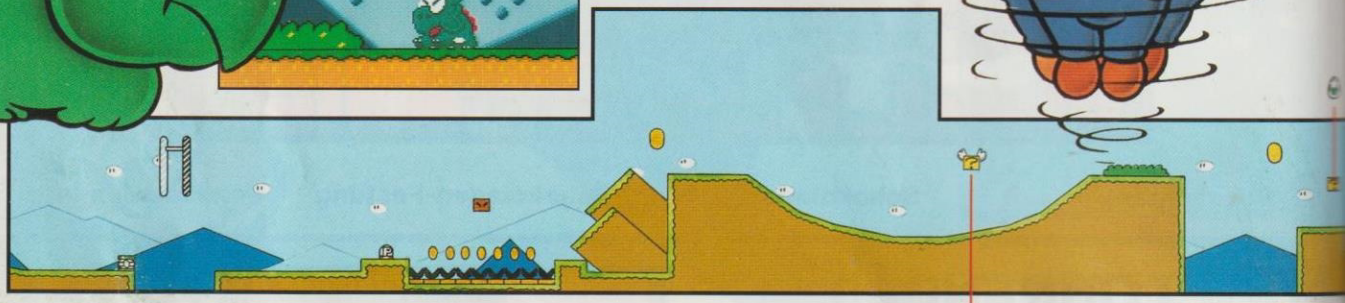


Drehsprung gegen Drachenfeuer

Springt Mario einmal auf die Dinos, werden sie kleiner, aber gefährlicher. Sie spucken Feuer. Mit dem Drehsprung kann Mario sie plattmachen.



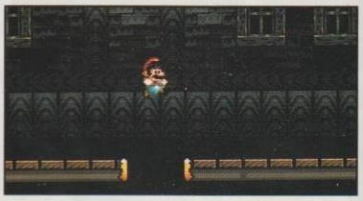


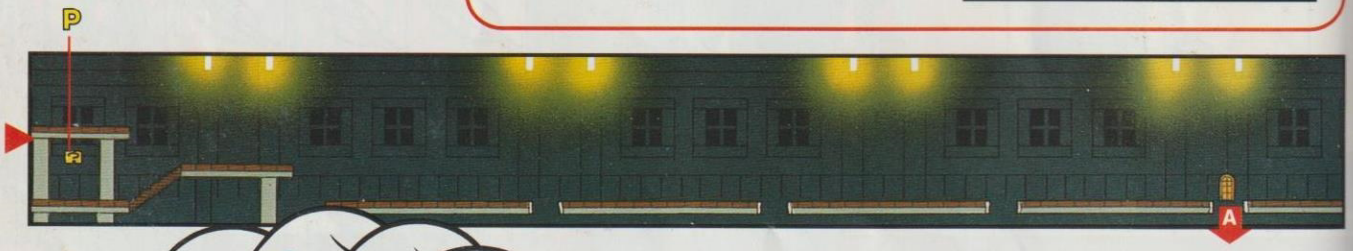


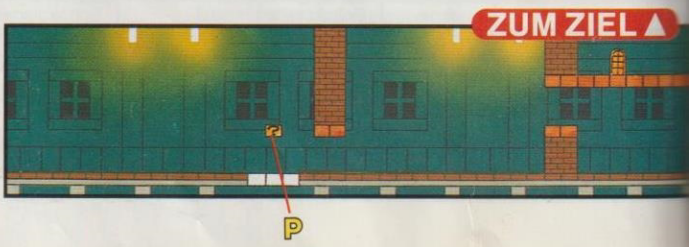
Im Spukhaus hat es Mario mit zwei grausigen Phänomenen zu tun. Sich bewegende Löcher und Buus, die sich in Blöcke verwandeln. Mario muß beim Springen und beim Betreten der Türen die Löcher im Boden genau beobachten.

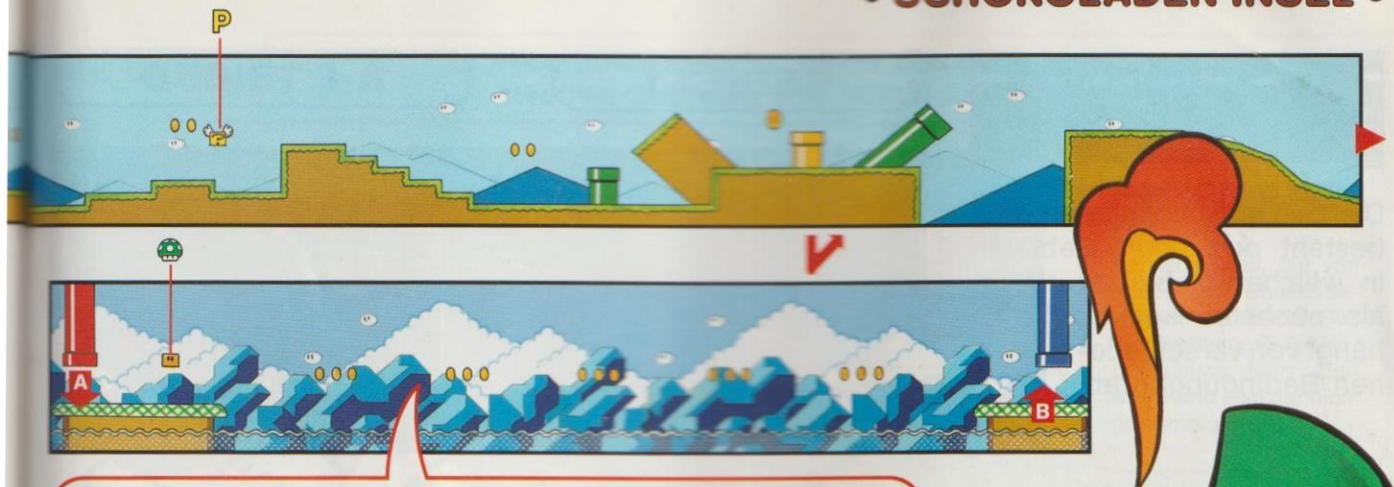
Der Boden lebt!

Er bewegt sich schnell in verschiedene Richtungen und versucht, den Klempner zu verschlucken. Bevor Mario eines der Löcher überspringt, sollte er genau die Bewegungen der Geister studieren, die über dem Boden schweben. Nur so wird es ihm gelingen, beide Hindernisse zu passieren.



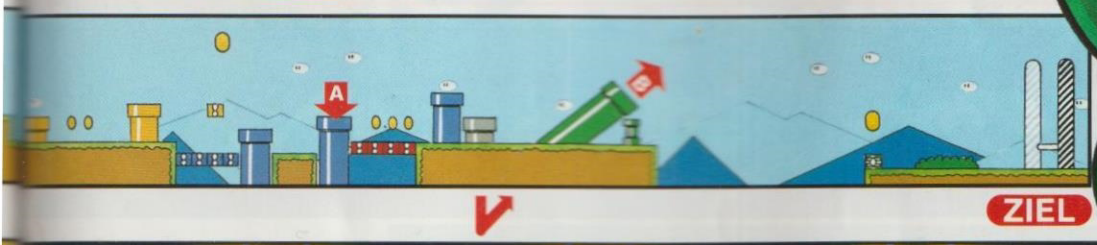






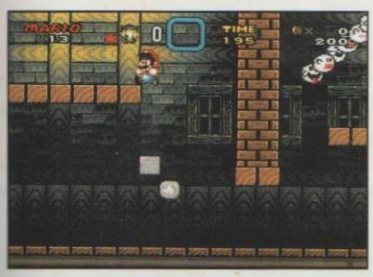
Wo ein P-Block ist, ist auch ein Weg!

Wenn Mario den P-Block, der sich in dieser Welt befindet, an dieser Stelle einsetzt, werden die Münzen zu Brücken und Mario kann das Wasser überqueren, ohne baden zu gehen. Anderenfalls ist er auf die Hilfe der Delphine angewiesen.



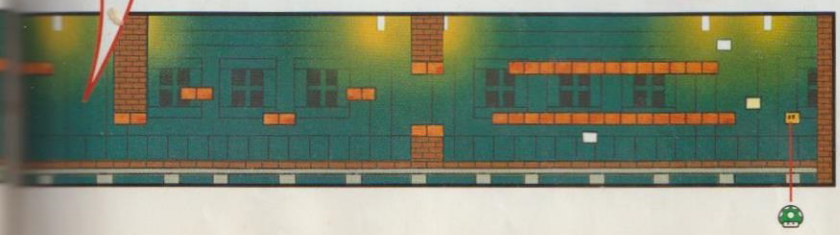
Spukende Block-Geister

Die Blöcke in diesem Gebiet verwandeln sich in Geister, sobald Mario ihnen den Rücken zukehrt. Er muß die Buus so locken und sie wieder zu Blöcken werden lassen. Nun kann er sie als Treppe verwenden.



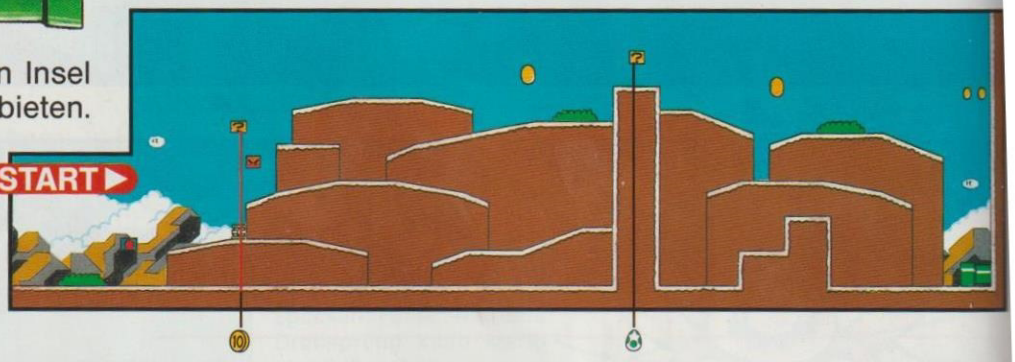
Der Geister-Fischer

Lakitu-Buu verfolgt Mario auf Schritt und Tritt. Solange Mario nicht springt, kann ihm jedoch nichts passieren. Er kann dem Spuk jedoch auch einen überbraten und dann dessen Wolke benutzen.



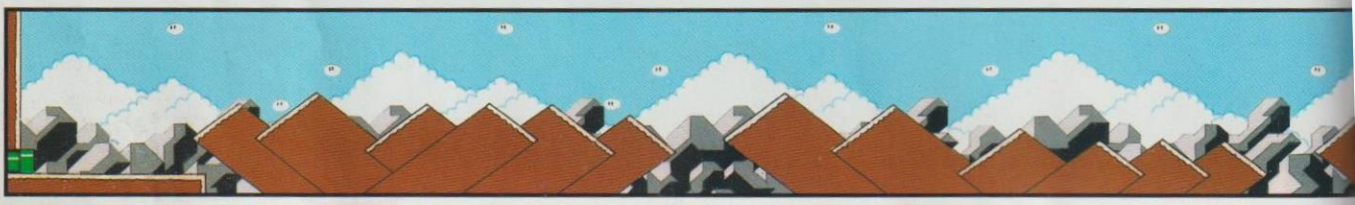
GEBIET 1

Die zweite Schokoladen Insel besteht aus neun Gebieten. In welches Gebiet er als nächstes kommt, hängt von verschiedenen Bedingungen ab.



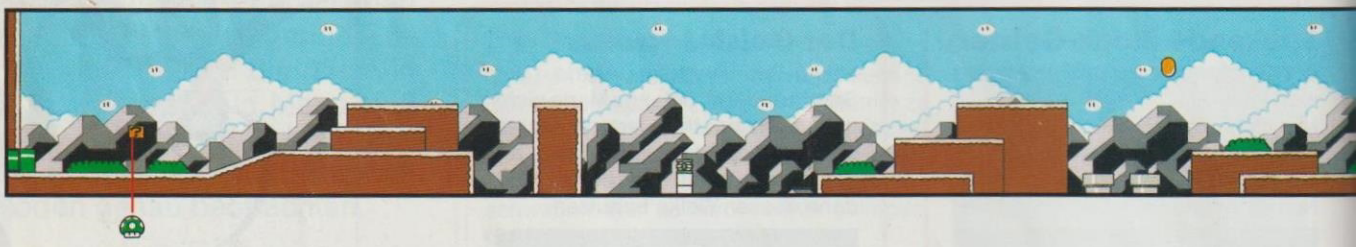
GEBIET 2-A

In diese Zone kommt Mario, wenn er im ersten Gebiet zwischen O und 8 Münzen aufgesammelt hat.



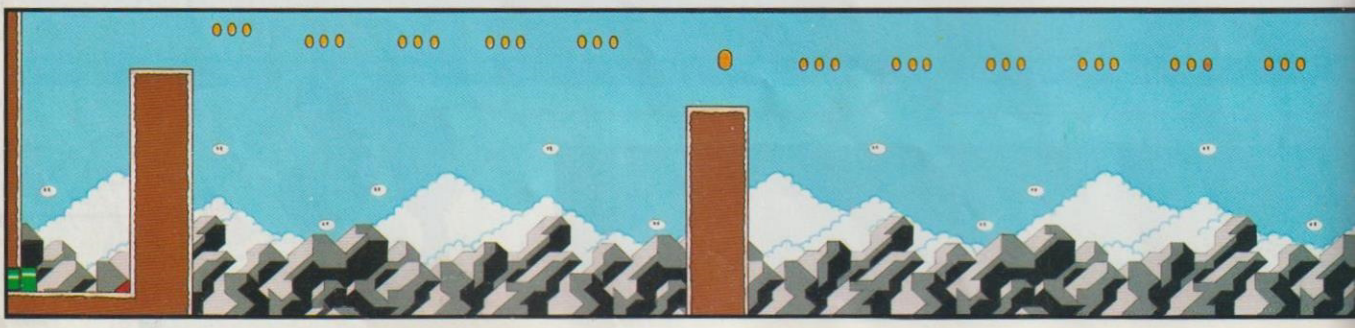
GEBIET 2-B

Dieses Gebiet sieht Mario nur, wenn er im ersten Gebiet 9 bis 2O Münzen gesammelt hat.



GEBIET 2-C

Ab 21 Münzen und mehr landet Mario in dieser Zone. Hier sind wieder seine und Yoshis Flugkünste gefragt.



GEBIET 3-A

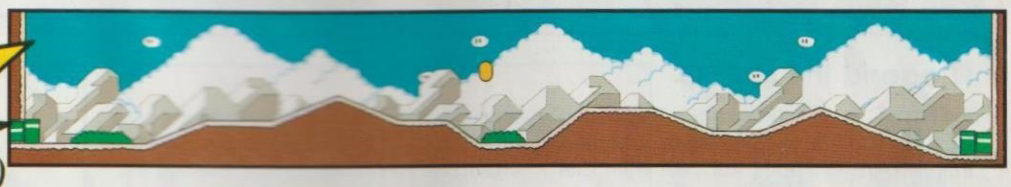
Hier landet Mario, wenn die Uhr nach Beendigung des zweiten Gebietes 250 Sekunden, oder mehr anzeigt.

Abkürzung zur Festung

Der Schlüssel, der von den Football-Chucks bewacht wird, öffnet die Tür, die direkt zur Schokoladenfestung führt. Umwege sind also gar nicht notwendig.

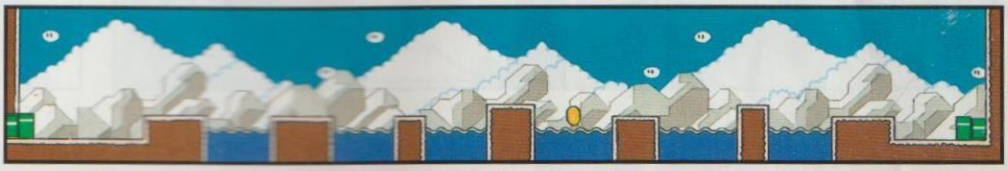
GEBIET 3-B

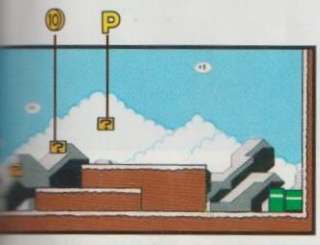
Mario braucht im zweiten Gebiet 235 – 249 Rest-Sekunden.



GEBIET 3-C

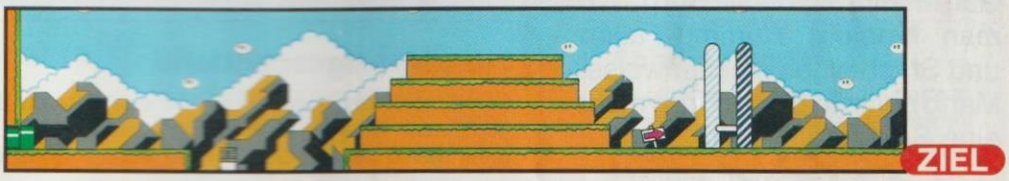
Zeigt die Uhr 234 Sekunden oder weniger an, geht's hier weiter.





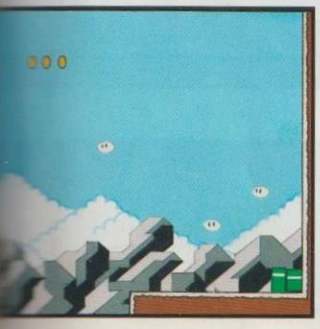
GEBIET 4-A

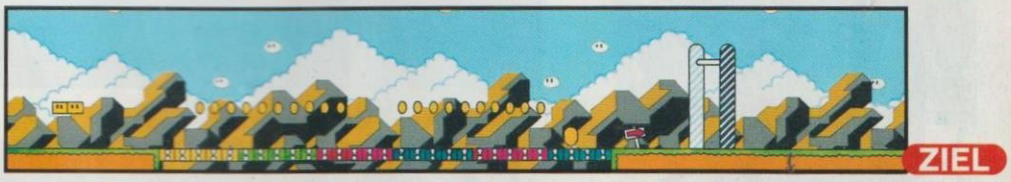
Mario hat bislang nur 3 oder weniger Drachenmünzen gesammelt.



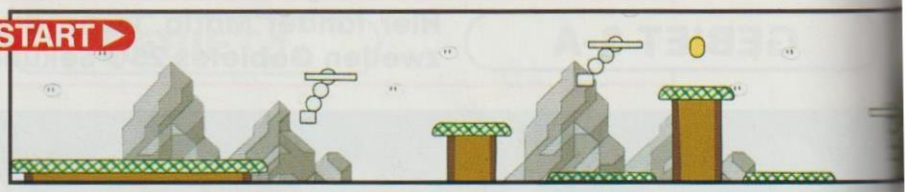
GEBIET 4-B

Mario hat in den bisherigen Gebieten 4 Drachenmünzen gesammelt.



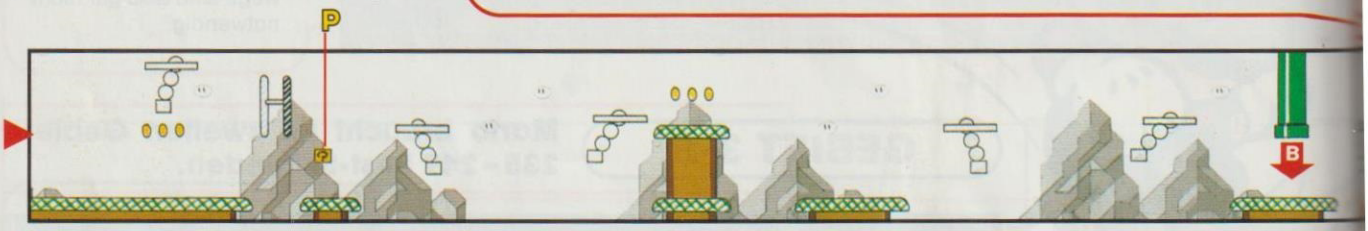


Mario muß den geheimen Zweitausgang finden, sonst landet er in einer Sackgasse. Mario ignoriert die Ranke... und fliegt stattdessen dem geheimen Ausgang entgegen.



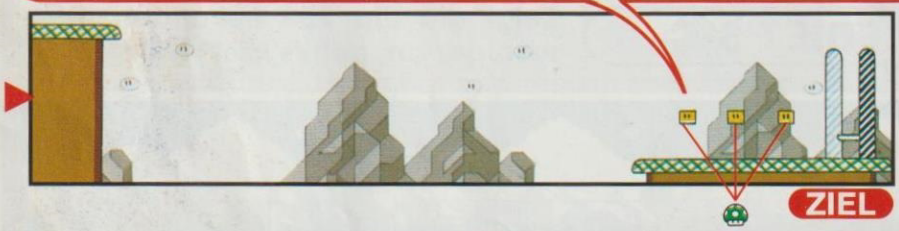
In Deckung gehen

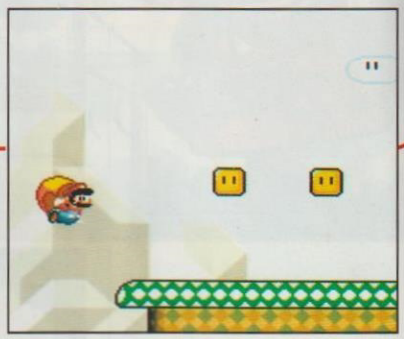
Die Fuzzies, die sich in der Nähe der rotierenden Plattformen aufhalten, lassen Super-Mario ganz schnell schrumpfen, wenn der nicht rechtzeitig den Kopf einzieht: Ducken und hoffen, heißt die Devise.



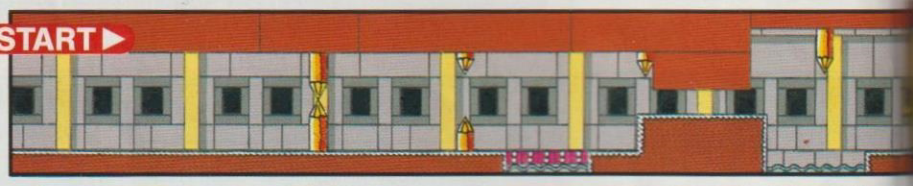
Fliegend ins Ziel

Praktisch, wenn Mario schon im grünen Schalterpalast war, denn dann spendiert ihm ein grüner Block kurz vor dem Ziel eine Cape-Feder. Nur fliegend – mit oder ohne Yoshi – erreicht Mario den eigentlichen, zweiten Ausgang aus dieser Welt.



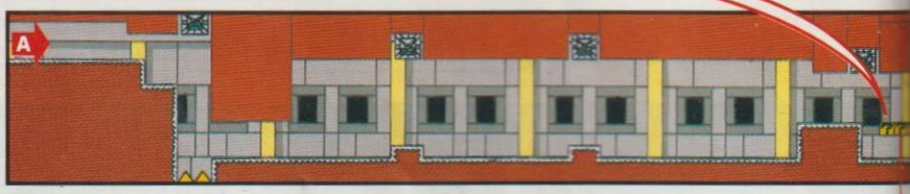


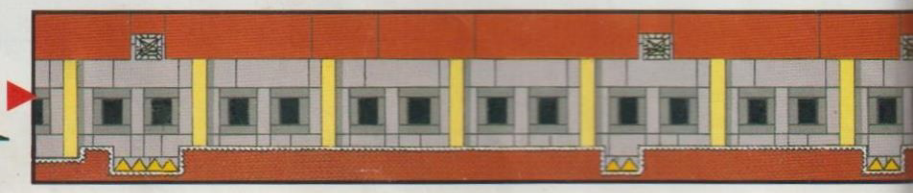
Gar nicht süß, diese Burg! Wo man hinsieht Wummp-Fallen und Stacheliges massenweise. Mario sollte in dieser Burg nicht eine Sekunde zögern.

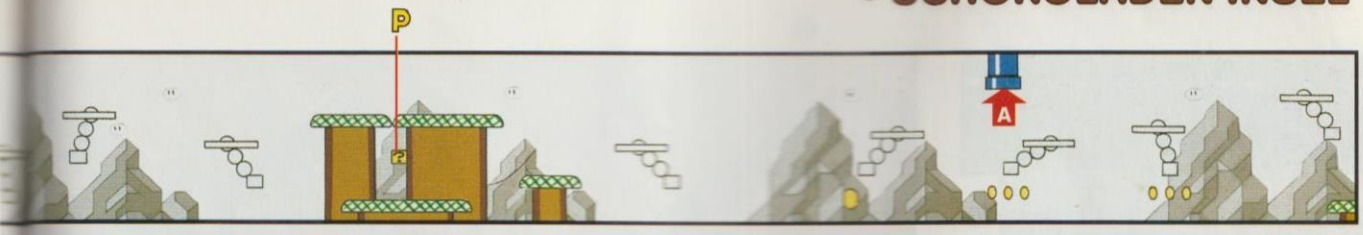


Pilz für Fortgeschrittene

Damit Mario der Power-Pilz nicht entgeht, kann er ihn, wenn dieser sich nach rechts bewegt, durch einen weiteren Sprungstupser nach links dirigieren. So läßt sich der Pilz leichter einsammeln.

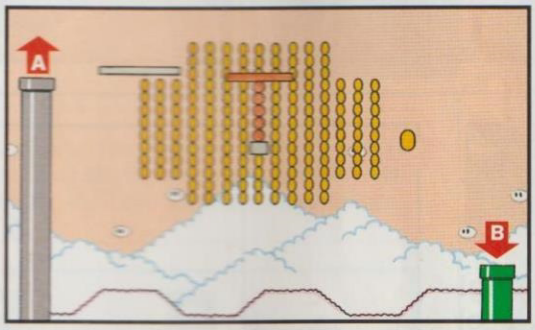


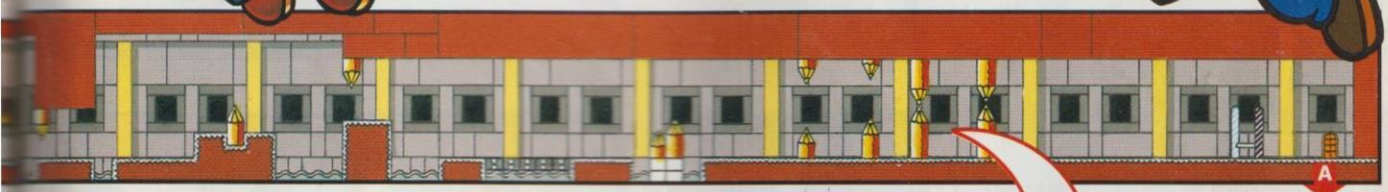




Kein Ausweg

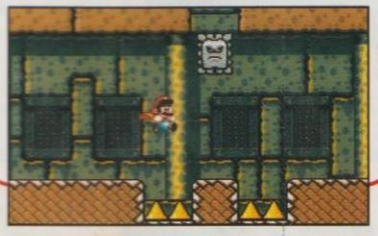
Das erste Zieltor in dieser Welt führt in eine Sackgasse. Um herauszukommen sucht Mario den Geheimausgang.





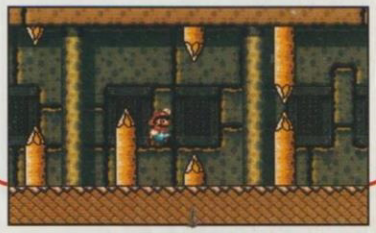
Wummp austricksen

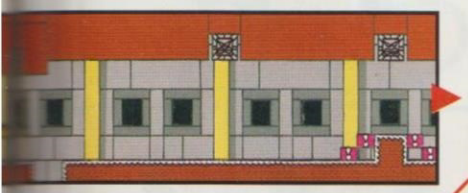
Um dem Wummp auszuweichen, springt Mario in Richtung Wummp, dreht im Sprung wieder ab und huscht unterm Wummp durch.

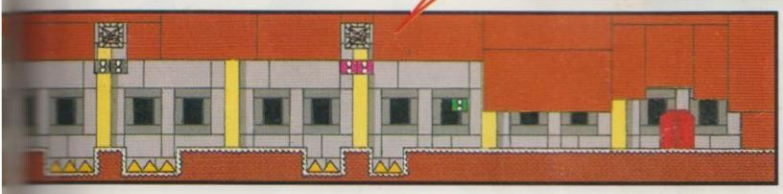


Scharfe Sache

Es gibt nur ein Rezept, die spitzen, beweglichen Pflöcke zu passieren: Beobachten und dann im richtigen Moment hindurchspringen.

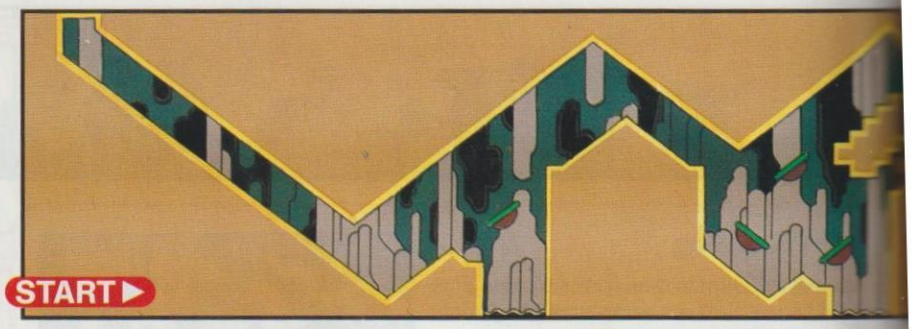


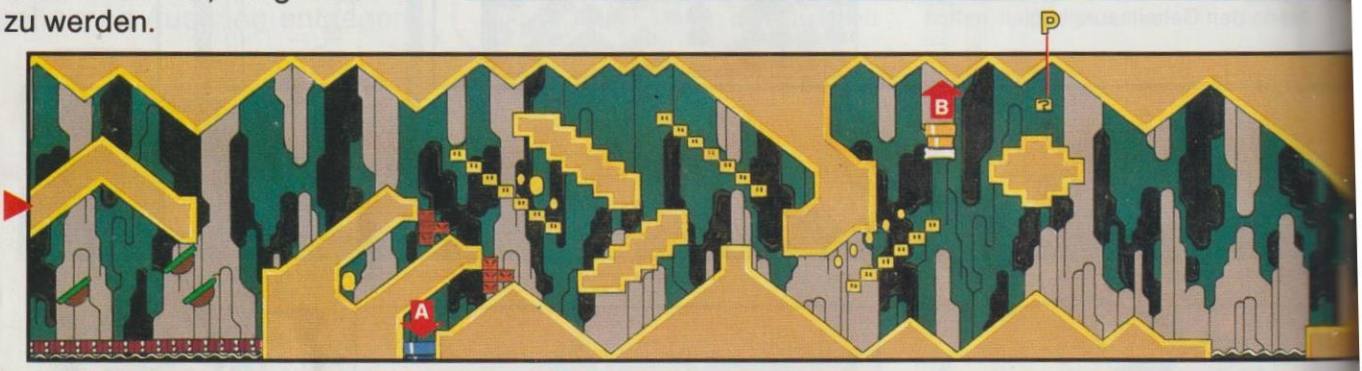




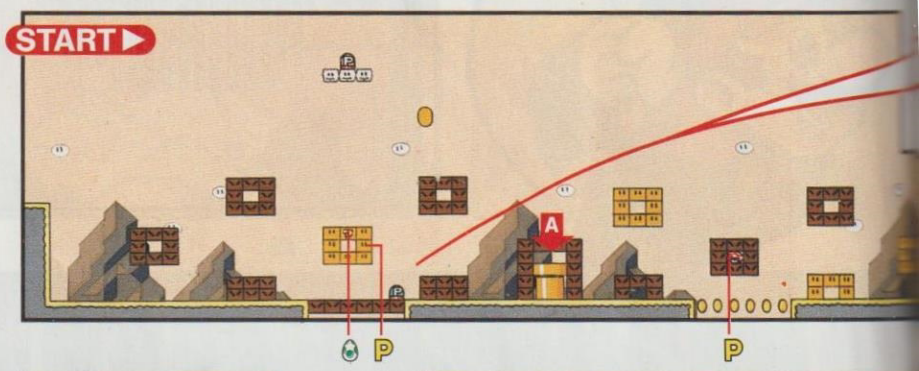
RHINOS GROSSMÄULER ▶

Diese Welt ist das Richtige für Fliegerasse und Schatzsucher, denn im vertikalen Teil warten Münzen und Power-Gegenstände darauf, eingesammelt zu werden.



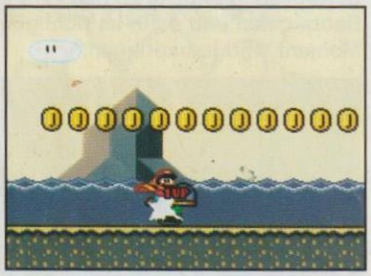


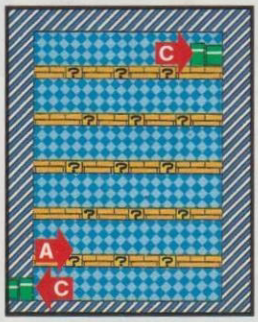
Nicht jeder P-Block bringt Gutes mit sich. Auf dieser Insel verwandeln sich zwar Blöcke in Münzen, aber der P-Block läßt auch widerliche Gegner frei. Ist es das wert?

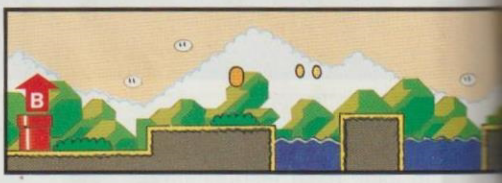


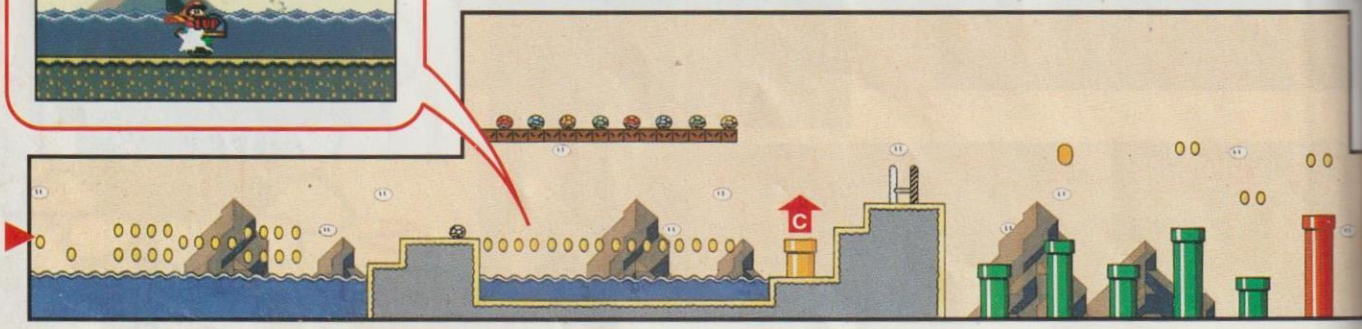
Ungewöhnliche Hilfe

Mario kickt den Panzer ins Wasser und schwimmt mit dem P-Block hinterher. So lassen sich Gegner in Grund und Boden stampfen.





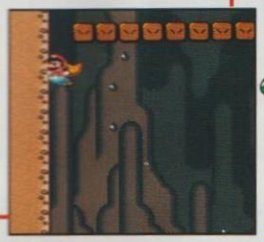


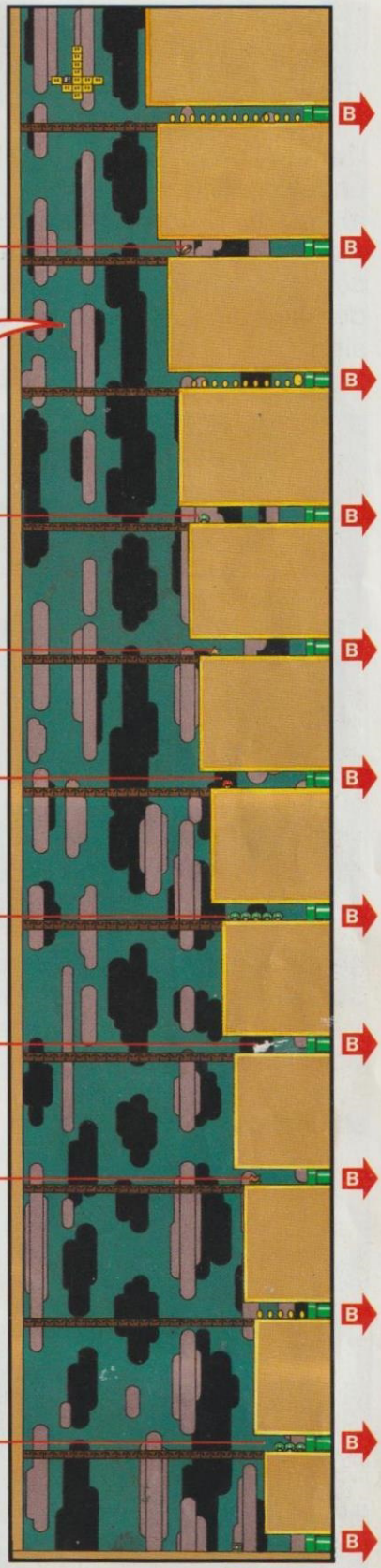


ZIEL

Fallen und fliegen

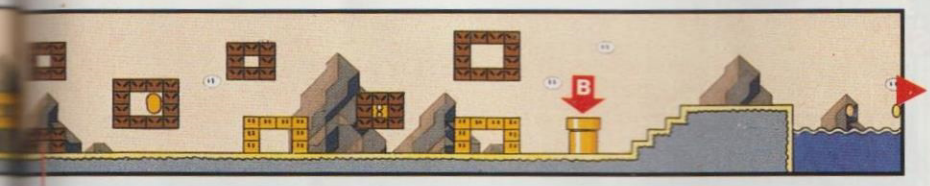
Der P-Block verwandelt die Blöcke in Münzen. Durch die läßt Mario sich hindurchfallen. Sind die Münzen wieder Blöcke, fliegt er von Etage zu Etage und sammelt den Rest ein.

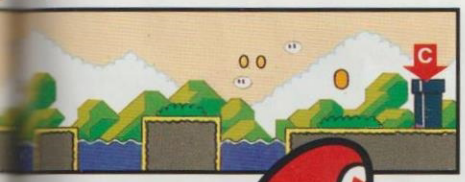


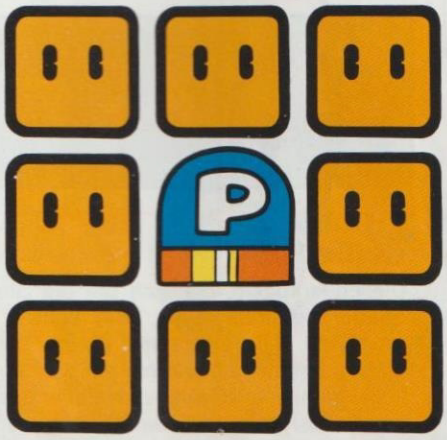


Gründlich überlegen!

Hat Mario den P-Block aktiviert, verwandeln sich alle Blöcke in Münzen. Hört sich gut an, wenn da nicht die Stachis wären!

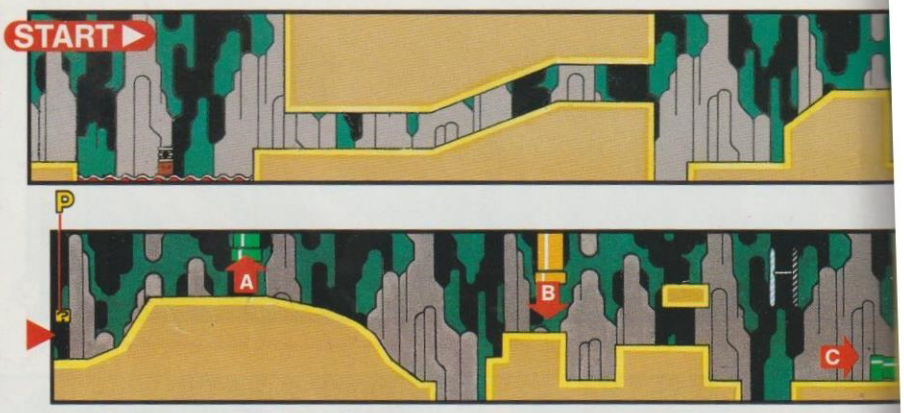


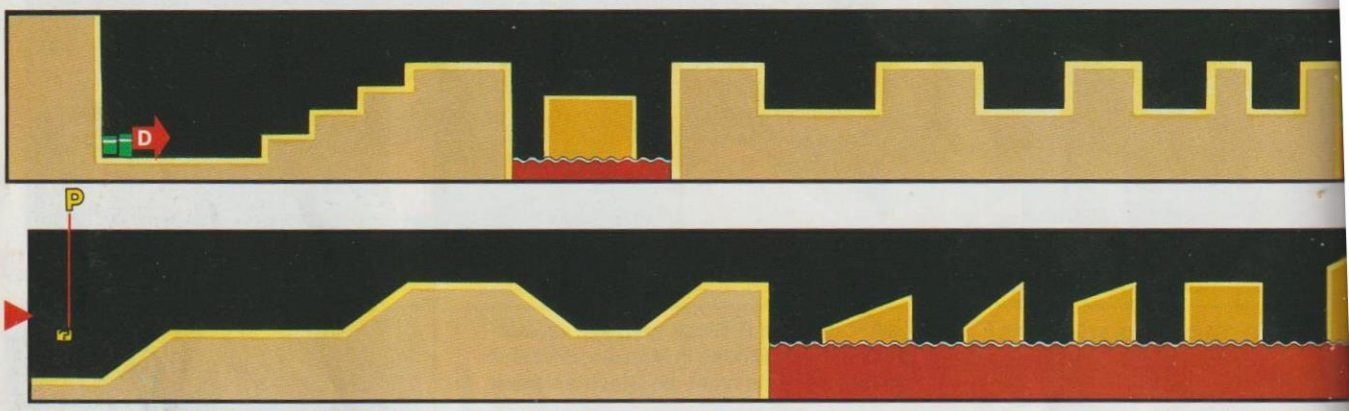




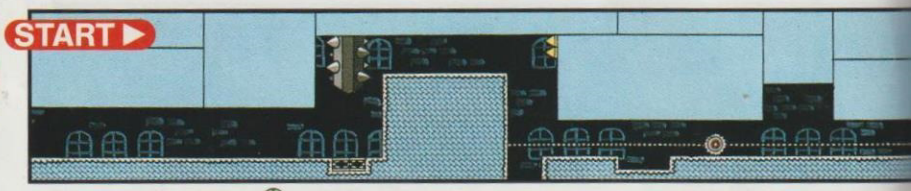
ZIEL

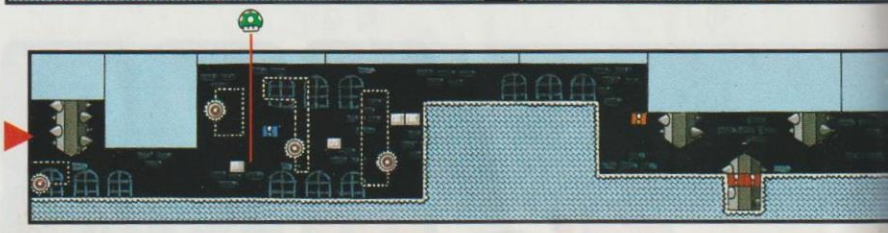
Unheimlich, diese Welt voller ungewöhnlicher Gefahren. Vor allem die Football Chucks: Nach hartem Training sind sie noch stärker geworden, als in den Welten zuvor. Mario fragt sich, ob der längere Weg zu Wendy nicht der bessere wäre?!





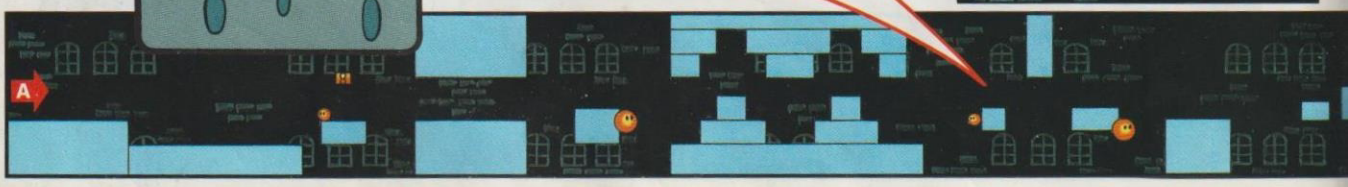
So ein süßes Mädel und so ein Charakter – Wendy, das einzige Mädchen unter den Bowser-Sprößlingen, hat eine besondere Vorliebe für alles, was stachelig und heiß ist.

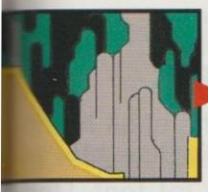




Heiße Füße

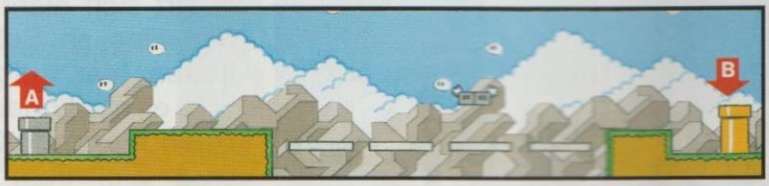
Die Feuerkugeln, die sich um die Steinquader herumbewegen, sind schwer zu umgehen. Allerdings mit einem Drehsprung bekommt Mario nur ein paar heiße Fußsohlen, aber ansonsten bleibt er unversehrt. Allerdings muß der Sprung genau auf dem Kopf der Kugel landen.

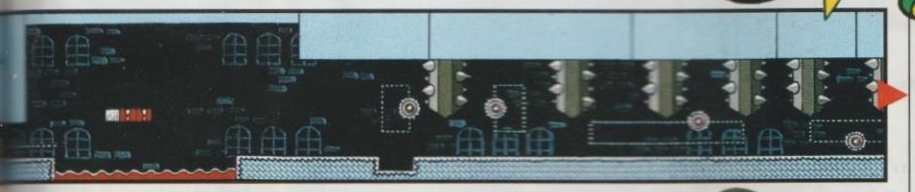


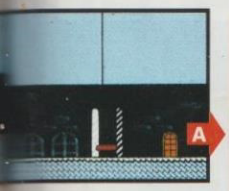


Rutschpartie

In dieser Welt hilft nur eines: Auf den Hosenboden setzen (Steuerkreuz nach unten) und runterrutschen. Die ekligen Käfriger-Koopas fegt Mario bei dieser Rutschpartie einfach aus dem Weg.

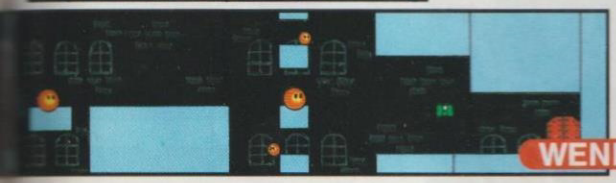






Ihr Auftritt, Miss Koopa!

Sie liebt diese Spielchen: Sich zwei Doppelgängerinnen herbeizitieren und den armen Mario verwirren. Aber der ist nicht auf den Kopf gefallen und springt der richtigen Wendy eben auf diesen. Gar nicht so einfach, wenn einem Wendys Feuerbälle zu allem Überfluß auch noch um die Ohren fliegen.



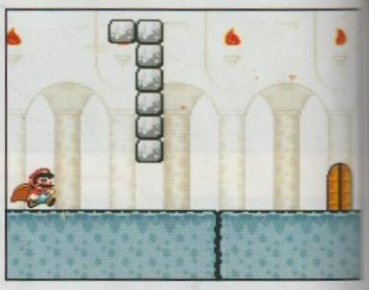
WENDY O. KOOPA

TAL DES SCHRECKENS

Düsterer Schrecken!

„Unfreundlich", stellt Mario schon beim ersten Blick in das Bowser Tal fest. Und er irrt sich nicht! Bowser hat alles an Scheußlichkeiten hier aufgefahren, was er nur finden konnte. Doch Mario gibt so kurz vorm Ziel nicht auf. Und sein Ziel ist es, Bowser das Handwerk zu legen.

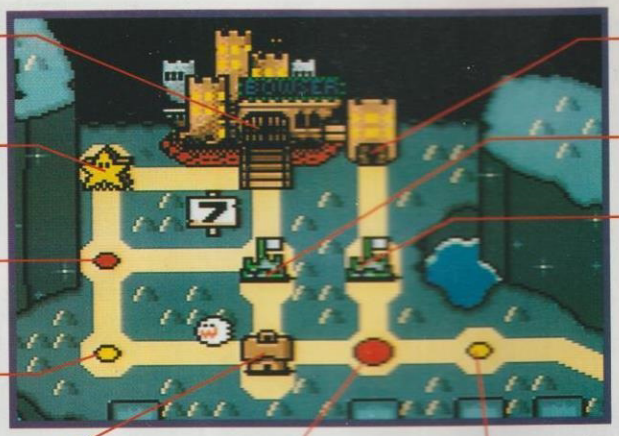
Nachdem Mario die Schokolade-Insel heil überstanden hat, öffnet das versunkene Geisterschiff seine Luken.



Endspurt! Mario hat die Vordertür genommen, fest entschlossen, Bowser ein für allemal das Handwerk zu legen.

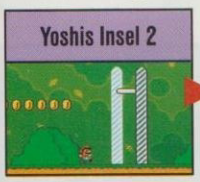
WELTEN INFO

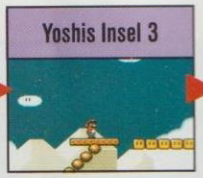
Welt	Zeit	Min.
Versunkenes Geisterschiff	400	[illegible]
Bowsers Tal 1	400	[illegible]
Bowsers Tal 2	400	[illegible]
Bowsers Spukhaus	300	[illegible]
Bowsers Tal 3	300	[illegible]
Bowsers Tal 4	300	[illegible]
Tal-Festung	300	[illegible]
Larrys Festung	300	[illegible]
Hintertür	400	[illegible]
Vordertür	400	[illegible]



DER KÜRZESTE WEG ZU KÖNIG BOWSER

Eigentlich muß Mario 96 Welten durchlaufen, bevor sein Abenteuer ein glückliches Ende nimmt. Doch mit Hilfe der Sternenstraße kann er auch einen viel kürzeren Weg hin zu Bowser wählen.


Yoshis Insel 2


Yoshis Insel 3

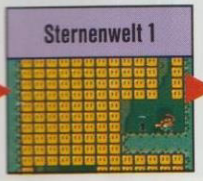
Yoshis Insel 4

Iggys Festung

Donut Ebene 1

Donut-Rätsel

Donut Rätselhaus


Sternenwelt 1

Sternenwelt 2

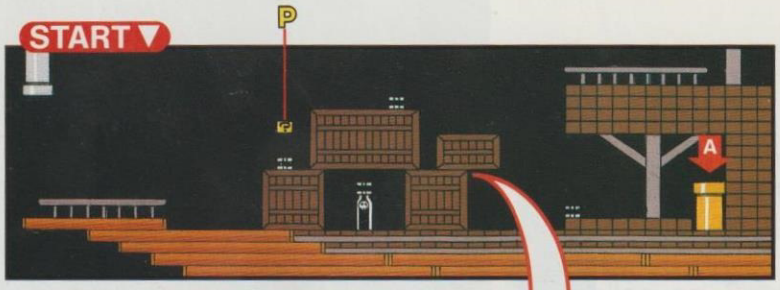
Sternenwelt 3

Sternenwelt 4

Vordertür

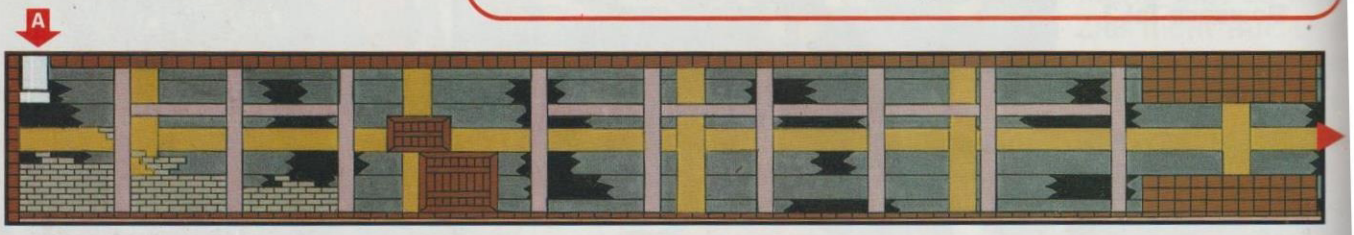
Art	Schwierigkeit	Normaler Ausgang zum...	Geheimer Ausgang zum...	Abspeichern	1-Up	Power-Ups	Seite
ter Wasser	★★★	Bowsers Tal 1	—	Ja	★★		S. 84
tergrund	★★	Bowsers Tal 2	—	Nein	★★★	—	S. 84
tergrund	★★★	Bowsers Spukhaus	Tal-Festung	Nein	—	—	S. 86
ukhaus	★★★	Bowsers Tal 3	Larrys Festung	Ja	★		S. 86
ndernis-Kurs	★★★	Bowsers Tal 4	—	Nein	★		S. 88
tergrund	★★★★	Larrys Festung	Sternenstraße (5)/Vordertür	Nein	—	—	S. 88
stung	★★★★	Hintertür	—	Ja	—	—	S. 90
stung	★★★	Vordertür	—	Ja	—	—	S. 90
stung	★★	Spielende	—	Nein	—	—	S. 94
stung	★★★	Spielende	—	Nein	—	—	S. 92

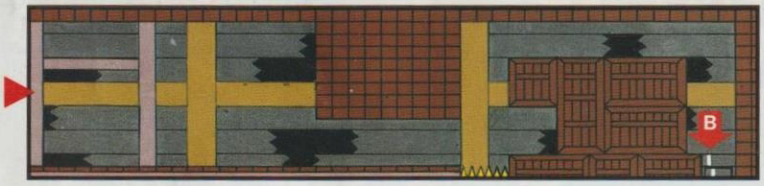
In dieser Welt muß Mario einen magischen Kristall finden. Dieser ist der Schlüssel zum Tal von Bowser. Doch Vorsicht, die Geister lauern schon auf den tapferen Klempner.



1-Up Tritt

Mario entschärft einen Kugelwilli nach dem anderen, ohne den Boden zu berühren. Das gibt Punkte und...

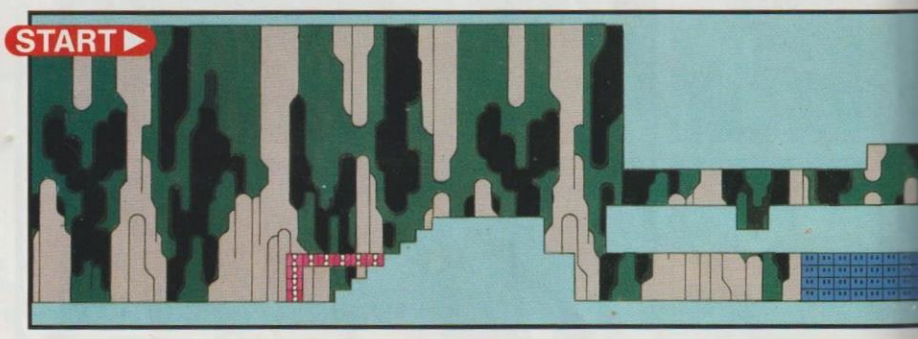




Flug ins Ungewisse

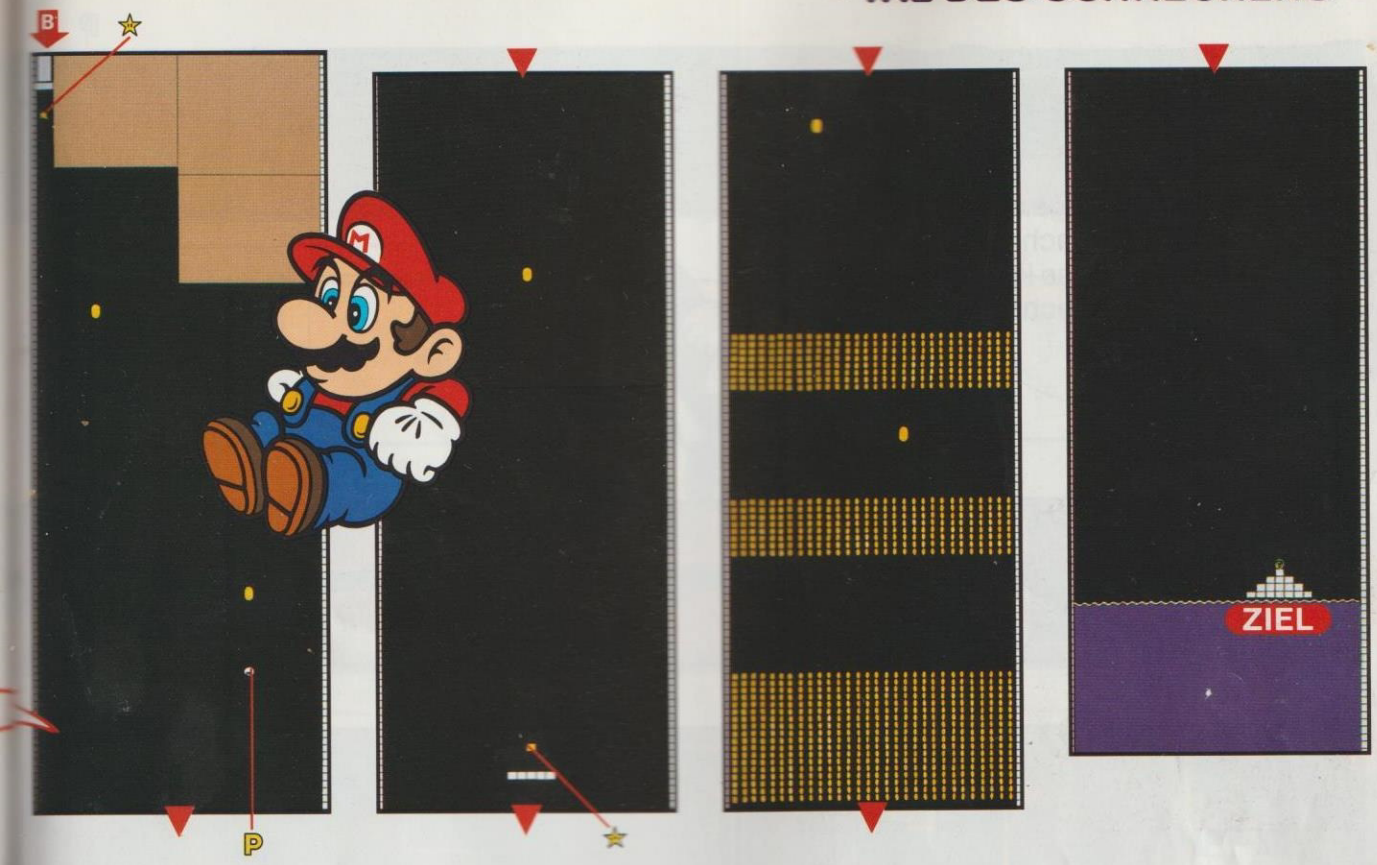
Fällt Mario durch das Loch, sollte er sofort nach rechts steuern. Unten erwartet ihn die Plattform, die den magischen Kristall verbirgt.

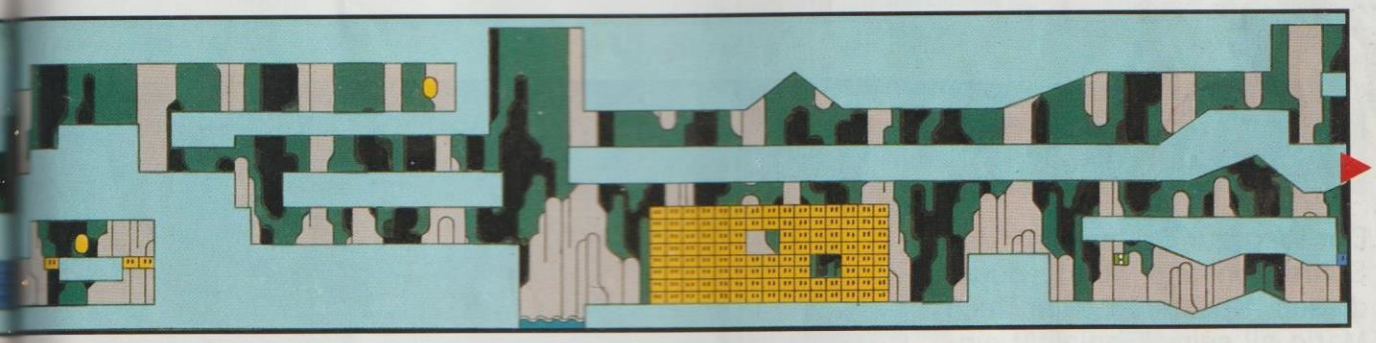
In dieser Welt schlagen sich die Football Chucks durch die Wände, um Mario zu verfolgen.



Der Mond in der Höhle

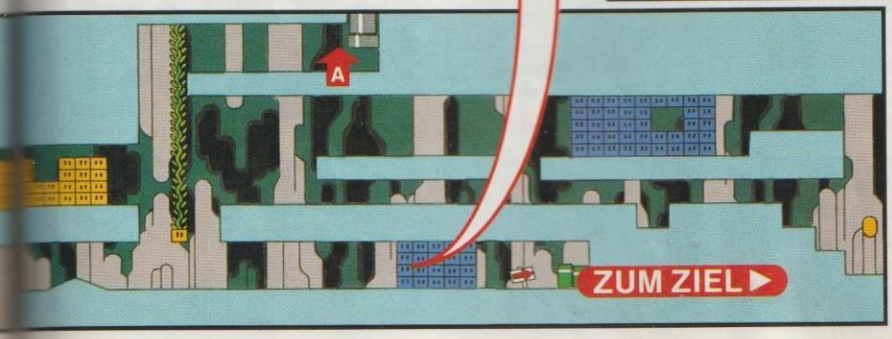
Im obersten Teil dieser Höhle befindet sich ein 3-Up Mond. Mario erreicht ihn über die höchstgelegene Plattform. Einer der Maulwürfe dient ihm als Taxi.

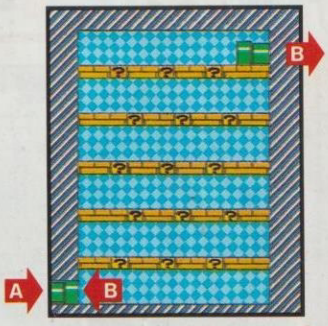




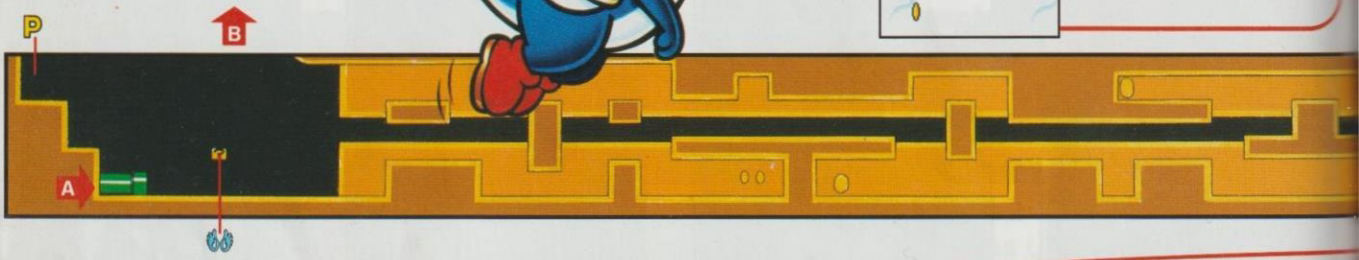
Ein Block als Schild

Die lilafarbenen Blöcke kann Mario hervorragend als Schutzschild verwenden. Schnappt er sich einen Block und rennt damit auf eine der Football Kröten zu, ist die schnell erledigt.



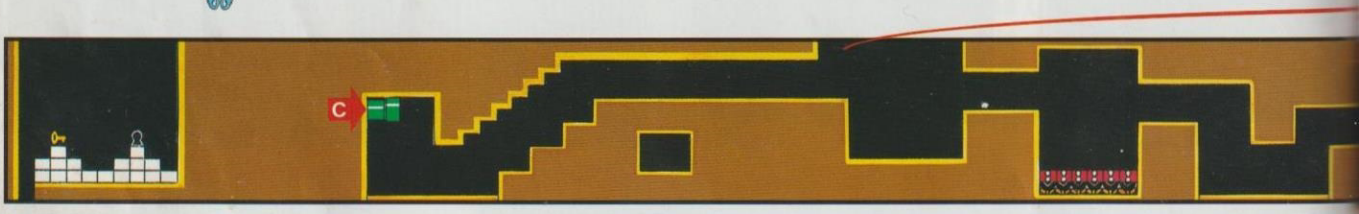


In dieser Welt bewegen sich riesige Steinsäulen nach oben und unten. Hier heißt es kühlen Kopf bewahren und rechtzeitig ducken.

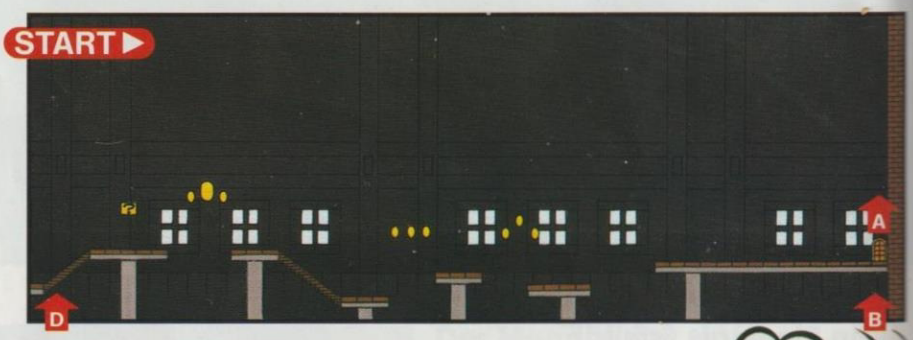


Yoshis Ritt gen Himmel

Hier heißt es Flügel schnappen und ab in die Lüfte...

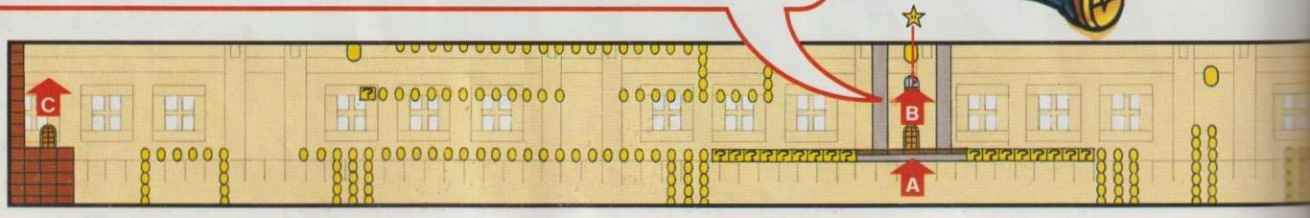


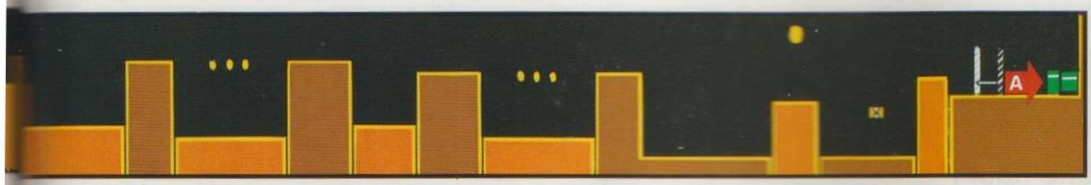
Der Weg zur dritten Welt des Schreckenstals führt durch dieses Spukhaus. Hier muß Mario all seine Genialität einsetzen.

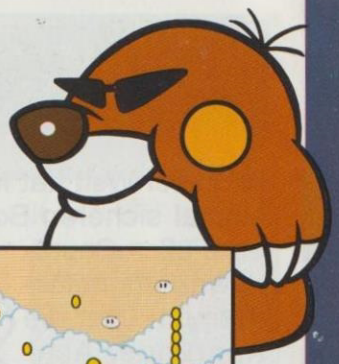


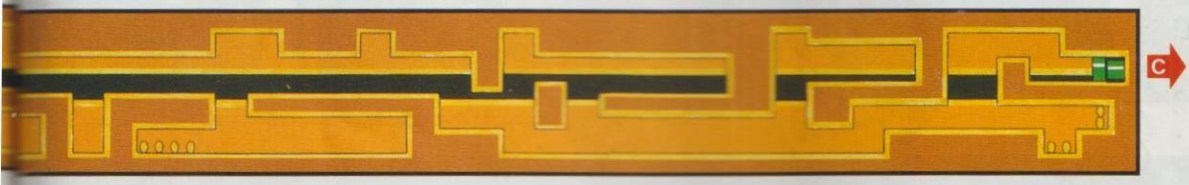
P-Block und los!

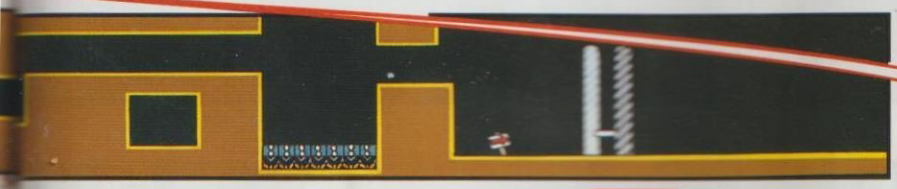
Will Mario das Geisterhaus schnell hinter sich bringen, gibt es nur eins. Den P-Block auslösen und schnell nach rechts durchstarten. Die dritte und die vierte Tür führen zum Ziel. Durch sie gelangt Mario an eines der Zieltore.









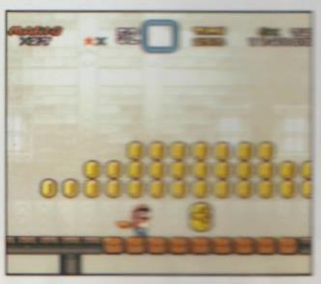


Mario nicht im Bilde!

Hier muß sich Mario von dem Block nach oben fahren lassen.

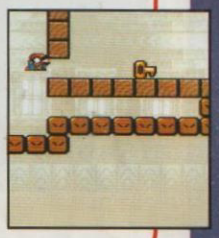
Ehrenrunde für eine Drachen münze

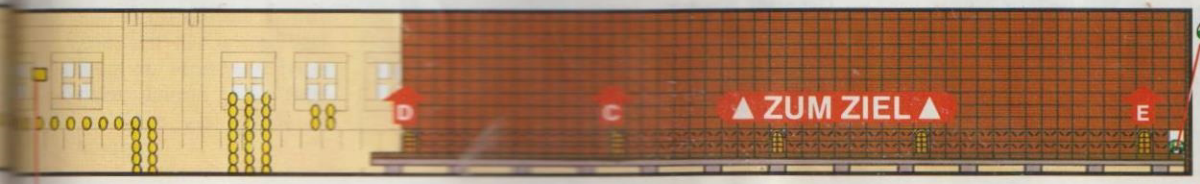
Mario kann sich die Drachenmünze angeln, indem er den P-Block hier einsetzt. Allerdings muß er dann das Bild verlassen und den Raum erneut betreten.

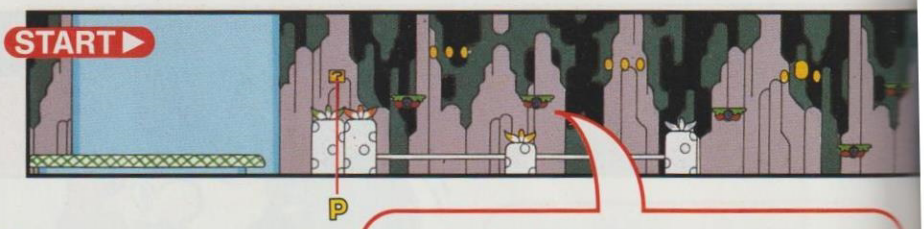


Eine Treppe aus Münzen.

Um den Schlüssel zu ergattern, muß Mario die Münzen, die aus dem Block kommen, durch schrittweises nach rechts laufen, so dirigieren, daß sie eine Treppe bilden und dann den P-Block aktivieren.



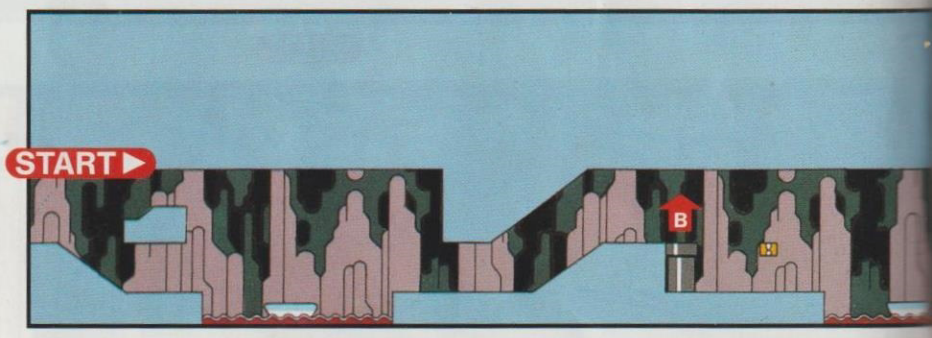




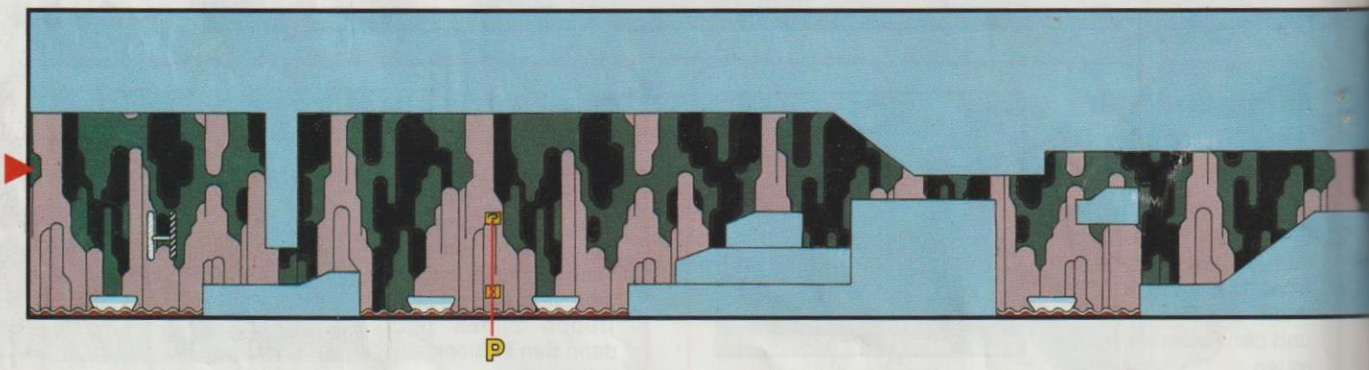
In dieser Welt hat Mario kaum einmal sicheren Boden unter den Füßen. Countdown-Lifts befördern ihn über die Abgründe. Achten sollte er jedoch auch auf die riesigen Kugel-Willies.

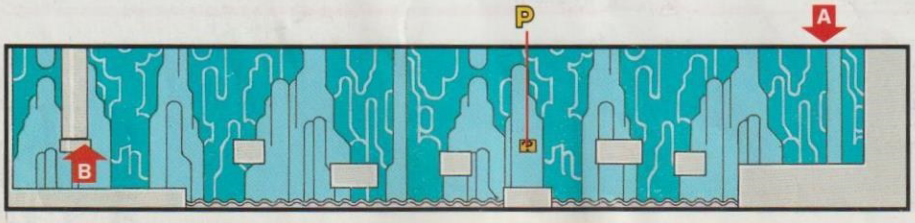
3 – 2 – 1 – Absturz

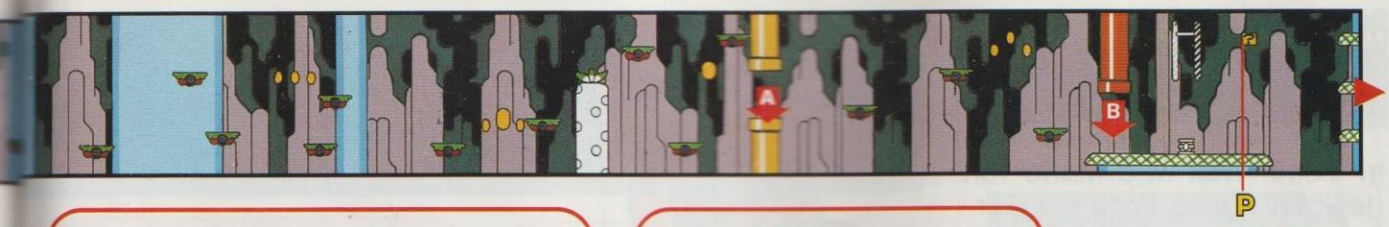
Diese Countdown-Lifts halten sich nicht sehr lange in der Luft. Wenn der Timer C erreicht, stürzen sie in die Tiefe. Hoffentlich ohne Mario. Hier ist Geschicklichkeit gefragt.



Am Ende, kurz vor dem Zieltor liegt der Schlüssel zur Sternenstraße. Nur Yoshi kann ihn mit seiner langen Zunge erreichen.





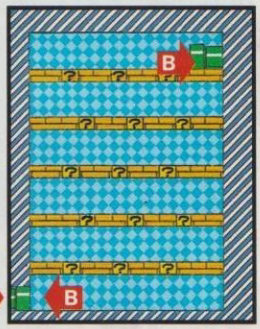


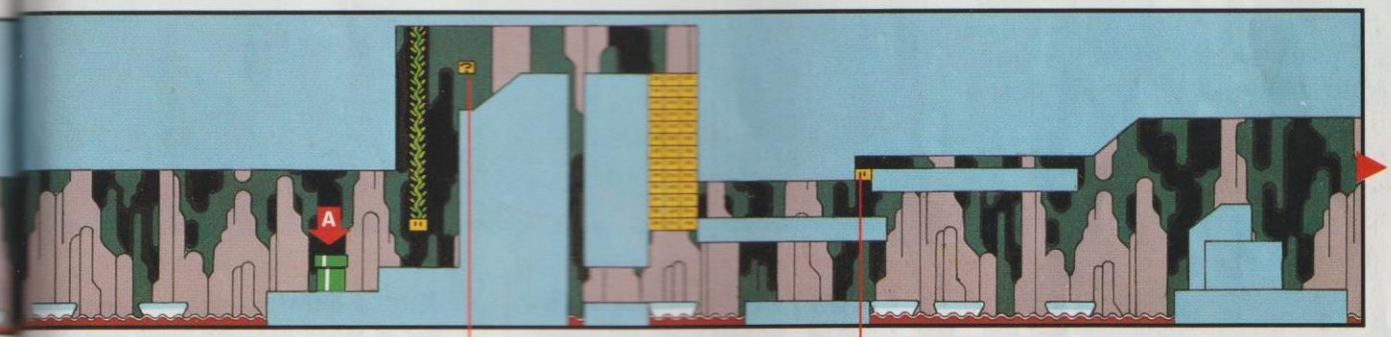
Die Kugel als Brücke

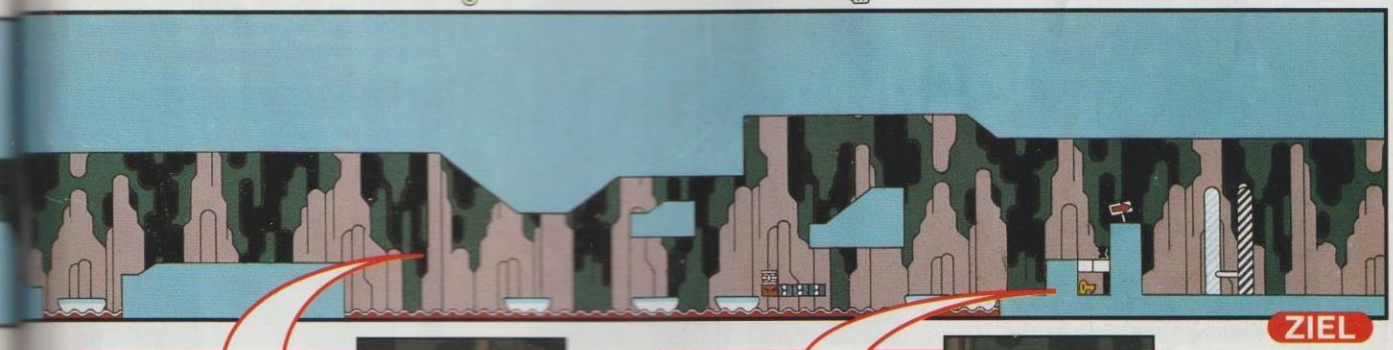
Einfach ist es nicht, aber möglich. Auch Kugel-Willie kann ausgeschaltet werden. Mario muß dazu von oben auf ihn springen und dabei gleich Ausschau halten nach dem nächsten sicheren Landungspunkt.

Mit Akrobatik zum 1-Up

Auch in dieser Stufe darf natürlich der 1-Up Pilz nicht fehlen. Mario erreicht ihn, wenn er über Kugelwillie zur höchstgelegenen Plattform springt und von dort zur nächsten.





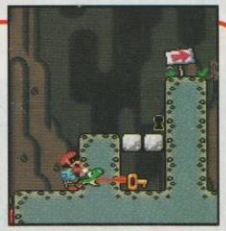


Koopa Trampolin

Hier muß Mario die Kröte als Sprungbrett benutzen, um die erste Plattform zu erreichen. Nicht ganz leicht! Tip: Bildschirm vorscrollen lassen.

Jetzt hilft nur noch Yoshi

Nur Yoshi, mit seiner langen Zunge kann den Schlüssel hinter der Mauer ergattern.



SCHRECKENSTAL FESTUNG

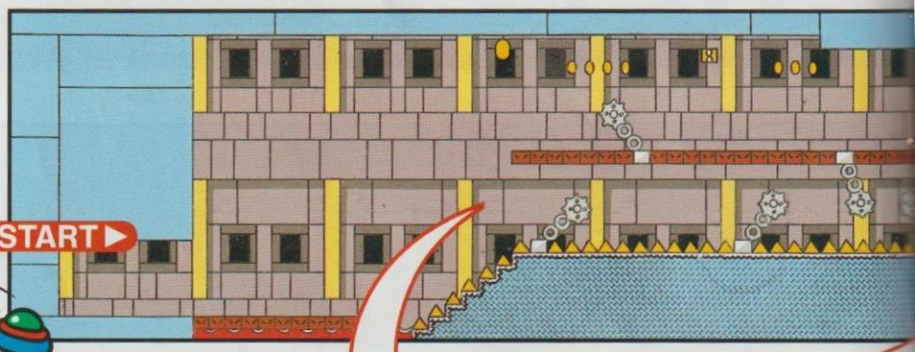
In dieser Welt wird Mario von riesigen, spitzen und mit Dornen bespickten Pfählen erwartet. Kein Vergnügen!

Gefahr von oben

Sobald sich die Pfähle nach oben bewegen, sollte Mario hier zum Supersprung ansetzen.

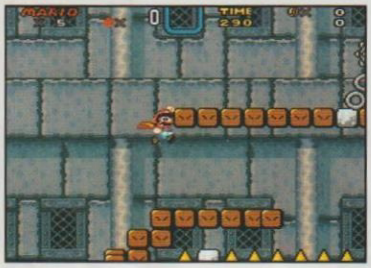
FESTUNG NR. 7 LARRY

Blöcke, die sich schlangenartig bewegen, Morgensterne und die gefürchteten Koopalinis lauern in Larrys Festung.



Sprung in die Sicherheit

Mario legt eine Rast ein. Mit Anlauf springt er nach oben und wartet dort, bis die Block-Schlange wieder vorbeikommt.

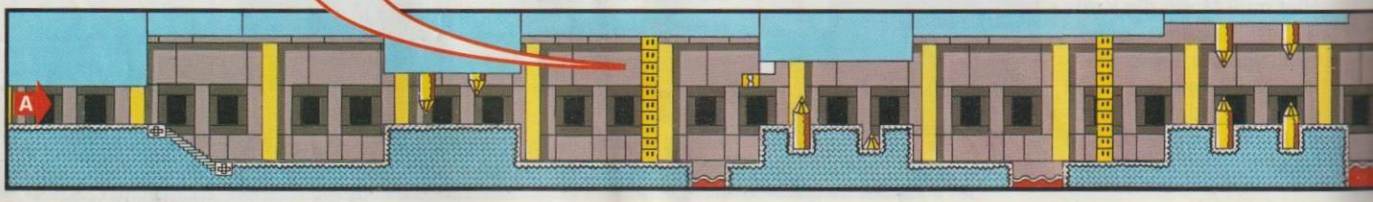


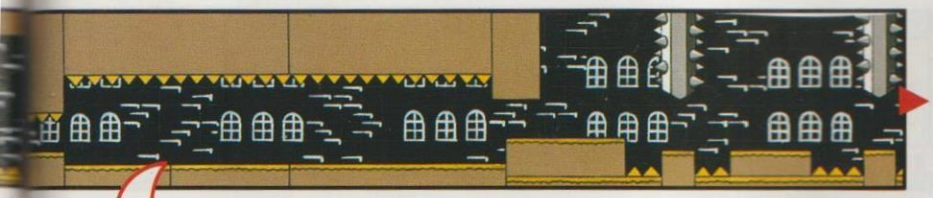
Kurze Rast

Auf dem Morgenstern-Block wartet Mario sicher auf die Block-Schlange. Das erspart ihm einige Unannehmlichkeiten.

Wer bricht durch die Blöcke?

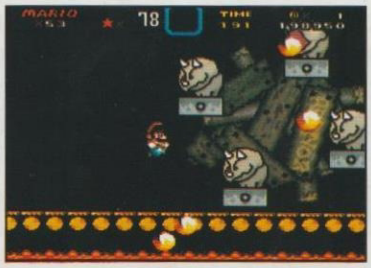
Ist Mario im Besitz des Capes, ist er dazu in der Lage, hat er kein Cape, muß er warten, bis die Koopalinis die Wand durchbrechen. Doch Vorsicht, die Kerlchen schießen scharf.





Rhinos letzter Auftritt

Und wieder steht Marioden Rhinos gegenüber. Scheinbar treiben die sich überall herum. Vorgehen: wie gehabt.

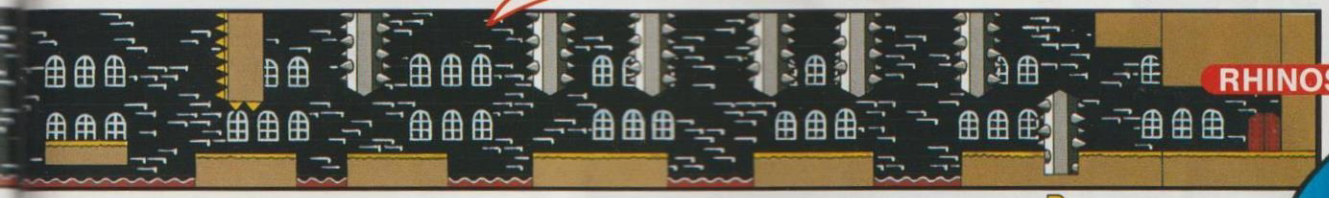


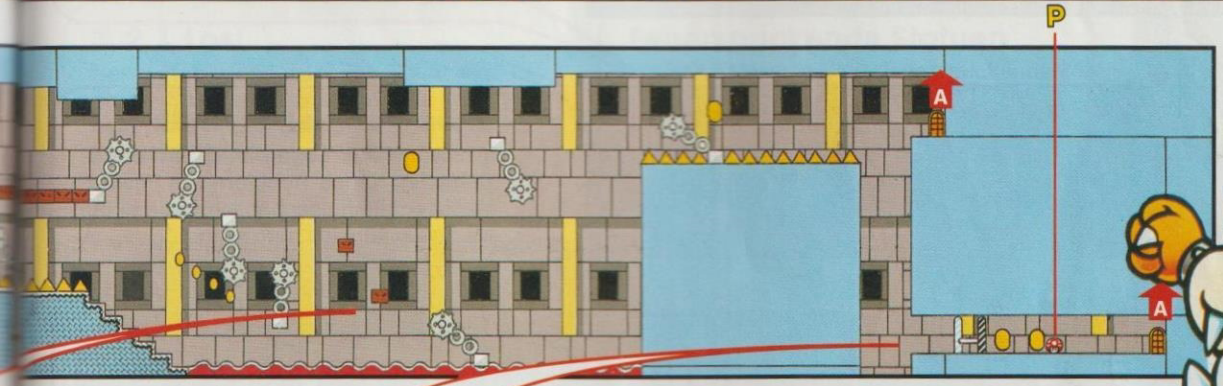
Achtung, Decke!

Scrollt man hier mit der R-Taste nach rechts, fallen die Spitzen bereits von der Decke, bevor Mario da ist.

Schneller und böser!

Die Pfähle hier bewegen sich schneller, als die davor. Mario springt, wenn die Pfähle nach oben gehen.



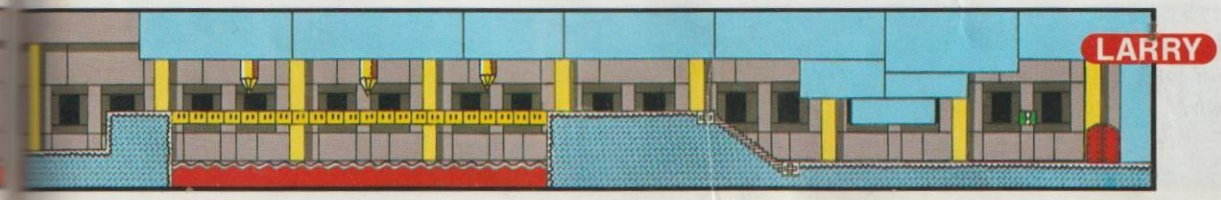


Das Mitteltor

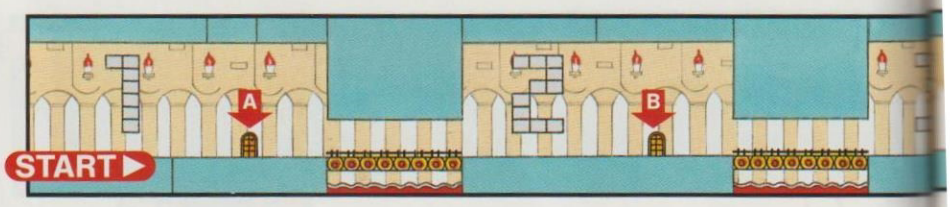
Mario sollte sich hier nicht irritieren lassen, unter der ersten Tür gibt es noch eine zweite. Außerdem kann er hier das Mitteltor durchlaufen.

Larry und die Lava

Wie sein Bruder Iggy, haust auch Larry Koopa auf einer Insel inmitten eines Lava-Pools. Aus der Lava steigen Feuerbälle auf, vor denen sich Mario in acht nehmen sollte. Mit etwas Geschick sollte es Mario gelingen, Larry von seiner Insel in die glühende Lava zu werfen.

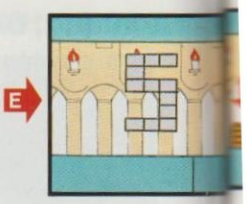


In Bowsers Festung befinden sich acht Räume, die zum König führen. Mario muß jedoch nur einen von den ersten vieren und einen von den zweiten vieren absolvieren, um sein Ziel zu erreichen.

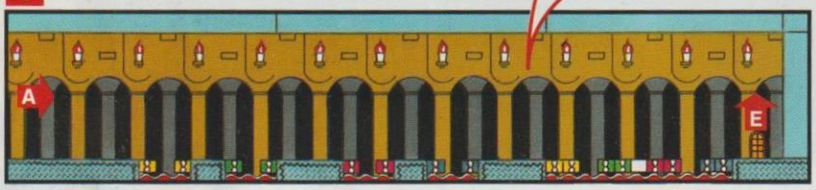


Flammen und Säulen

Auf der Karte mag dieser Kurs sehr einfach aussehen, doch das täuscht. Aus der Decke schieben sich Säulen nach unten und aus dem Lavasee zwischen den Plattformen schießen Flammen nach oben. Eine überaus heikle Sachen – selbst für Superhelden!



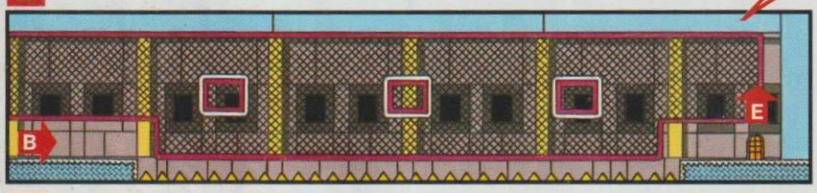
1



Lustiges Koopa-Klatschen

Gelingt es Mario, alle Kröten, die am Zaun hängen, herunter zu schubsen, erhält er einen 1-Up und jede Menge Punkte.

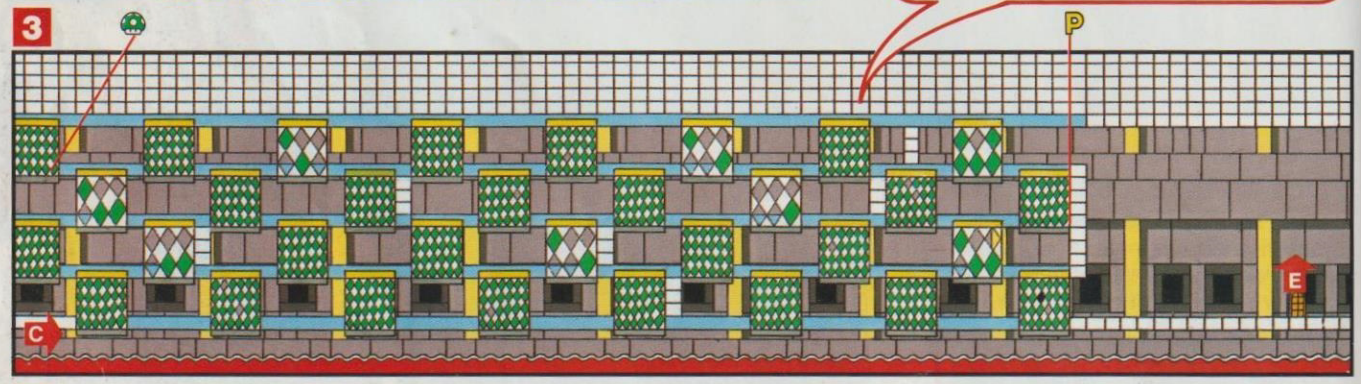
2



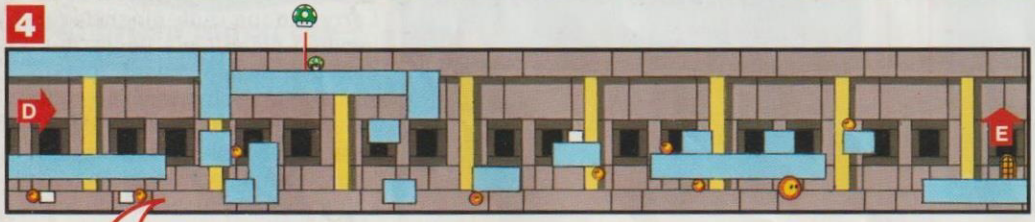
Robo-Koopa Labyrinth

In diesem Raum begegnet Mario den aufziehbaren Koopa-Robotern von Bowser. Macht er einen unschädlich, kann er ihn als Schild vor sich hertragen.

3

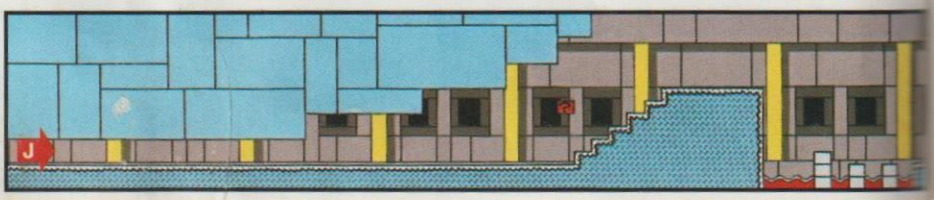


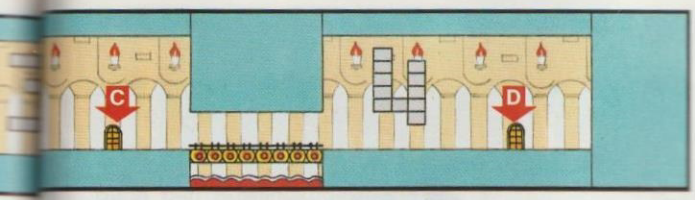
4

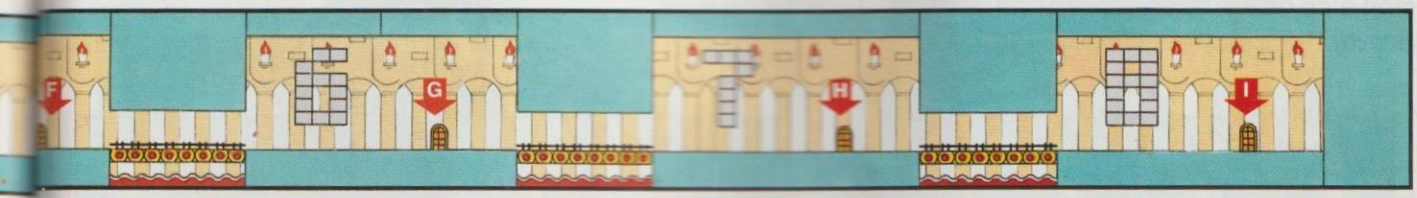


Bewegliche Materie

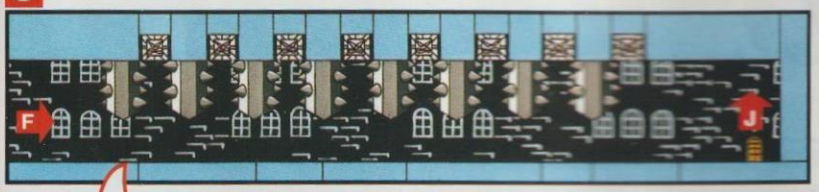
Hier schweben riesige Steinblöcke durch den Raum. Mario sollte seine Sprünge genau timen und auch ein Auge auf die Flammen haben.







5



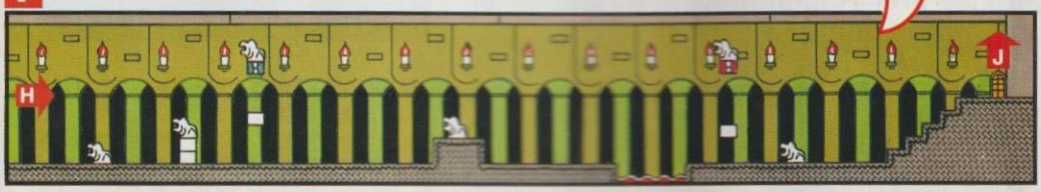
3, 2, 1, Los!

Neun Pfähle und acht Blöcke hageln in dieser Stufe auf Mario herunter. Wenn er sofort mit Super-Speed losläuft, wird ihn keines der Hindernisse treffen.

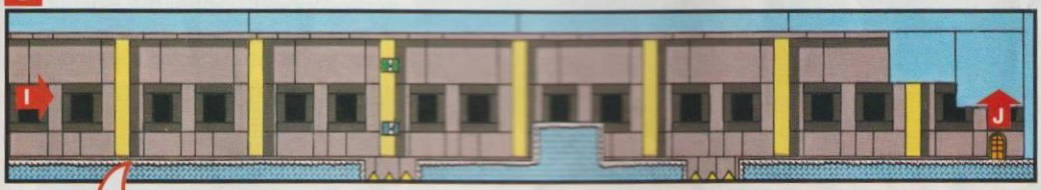
Feuerspuckende Statuen

Hier hat Mario es mit feuerspuckenden Statuen zu tun. Die Feuerstrahlen kann er überspringen, doch Vorsicht, hier hoppeln auch Bowser Miniaturen herum.

7



8



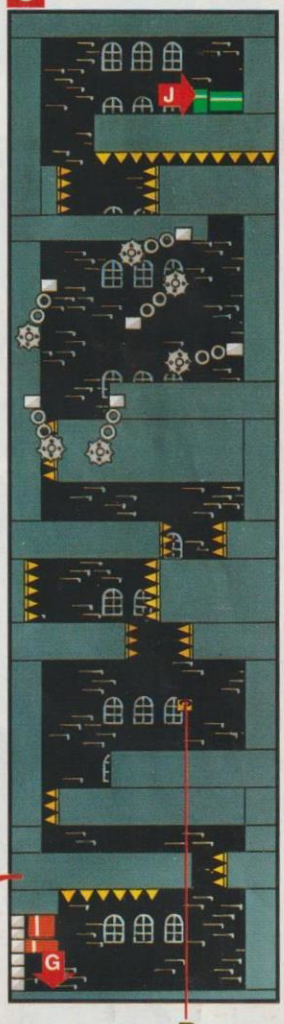
Alte Bekannte

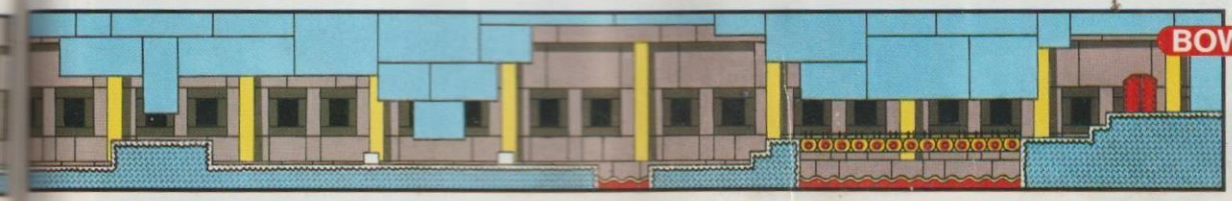
Ein ganzes Football Team verfolgt den tapferen Klempner in dieser Stufe. Mit einem gezielten Sprung auf den Hinterkopf kann Mario sie jedoch für kurze Zeit außer Gefecht setzen.

Der Wasserturm

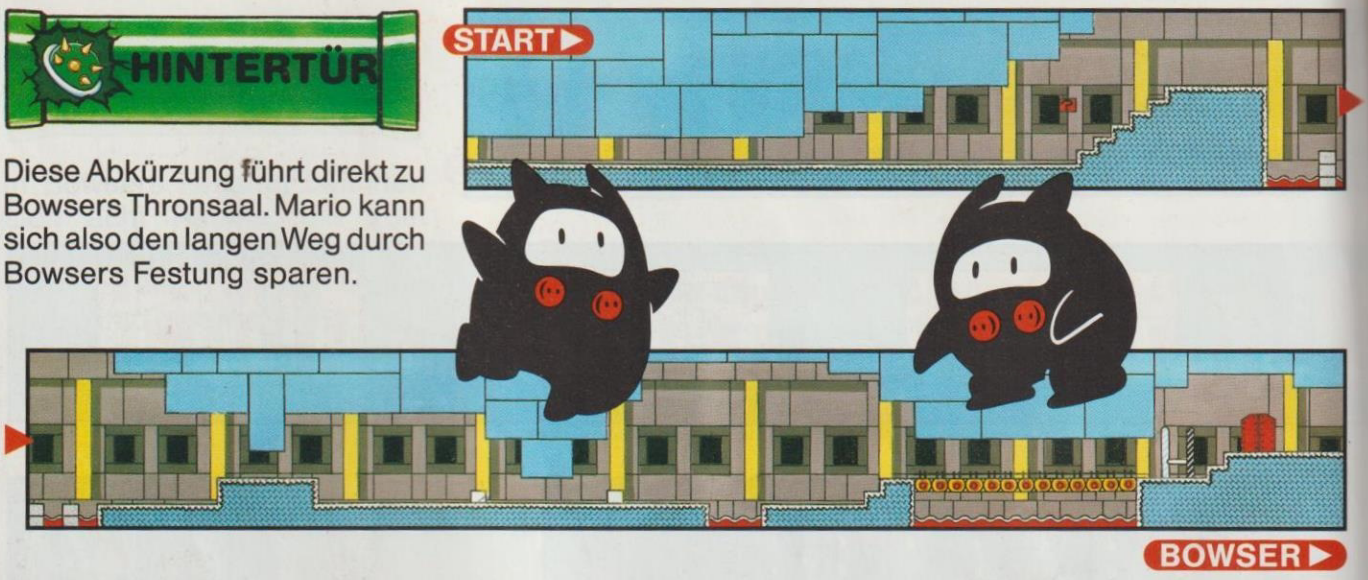
Hier muß sich Mario ganz besonders vor den Morgensternen im oberen Teil dieses Raumes in acht nehmen. Auch die Blöcke mit den giftigen Spitzen sind nicht ohne. Auf jeden Fall nichts für Nichtschwimmer!

6





Diese Abkürzung führt direkt zu Bowsers Thronsaal. Mario kann sich also den langen Weg durch Bowsers Festung sparen.

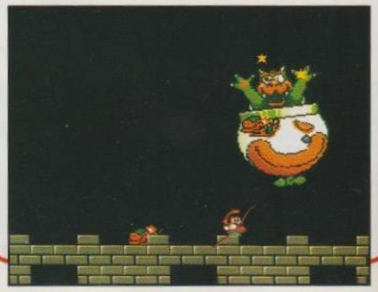


AUDIENZ BEIM KÖNIG

Bowser empfängt Mario in seiner neuesten Errungenschaft, der Clown-Kutsche. Jetzt heißt es für Mario ausweichen und aufpassen. Besonders auch auf den Propeller an der Unterseite der Karosse. Bowser startet drei Angriffswellen, in denen er jeweils zweimal getroffen werden muß. Viel Glück!

DIE ERSTE ATTACKE

Mario sollte sich immer in entgegengesetzter Richtung zu seinem Widersacher bewegen. So kann er die Robo-Koopas, die Bowser abwirft, unschädlich machen und sie im Sprung auf ihn zurückwerfen.

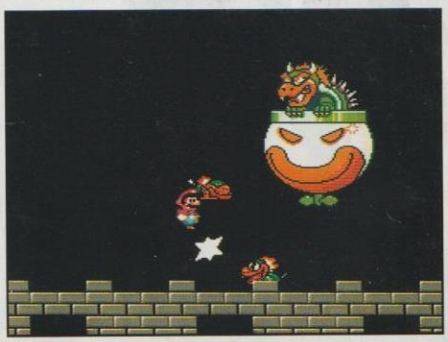


DIE ZWEITE ATTACKE

Bevor Bowser zum zweiten Mal angreift, wirft die um Hilfe schreiende Prinzessin Mario einen Superpilz zu. Mario sollte sich ihn schnappen und dann den Bowlingkugeln ausweichen, die Bowser in seine Richtung rollt oder wirbelnd auf sie springen.

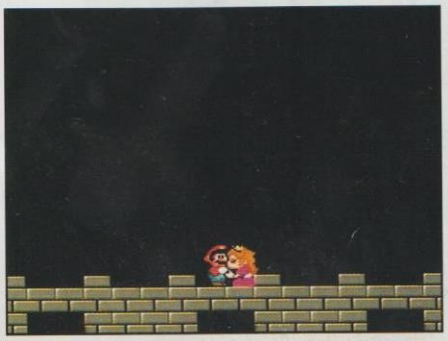
DIE DRITTE ATTACKE

Jetzt will es Bowser wissen. Er geht auf Tuchfühlung, indem er mit seinem Gefährt über den Boden dotzt. Hier muß Mario schnell reagieren und das richtige Timing haben, um unbeschadet davonzukommen. Bowser hat aus den ersten beiden Angriffen scheinbar nichts gelernt. Er greift erneut mit den Robo-Koopas an. Jetzt liegt es an Dir, Mario.



DINOSAURIER LAND IST GERETTET!

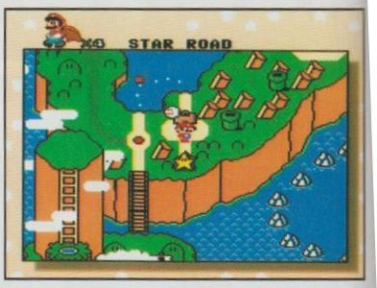
Geschafft! Bowser ist bezwungen und die Prinzessin befreit! Ein Feuerwerk der Freude! Mario freut sich auf einen erholsamen Urlaub mit Luigi, Yoshi, Toad und der Prinzessin. Er hat es sich verdient.



STERNEN-STRASSE

Sternende Kürze

Das Dinosaurierland ha einen direkten Draht zu den Sternen: Fünf Zugänge gibt es zu de geheimnisvollen Sternenstraße. In ihr verbergen sich fünf Welten, die die Heimat der kleinen bunten Yoshis ist. Die sind sehr hungrig...! Sie kann Mario als ausgewachsene Yoshis auch mitnehmen.

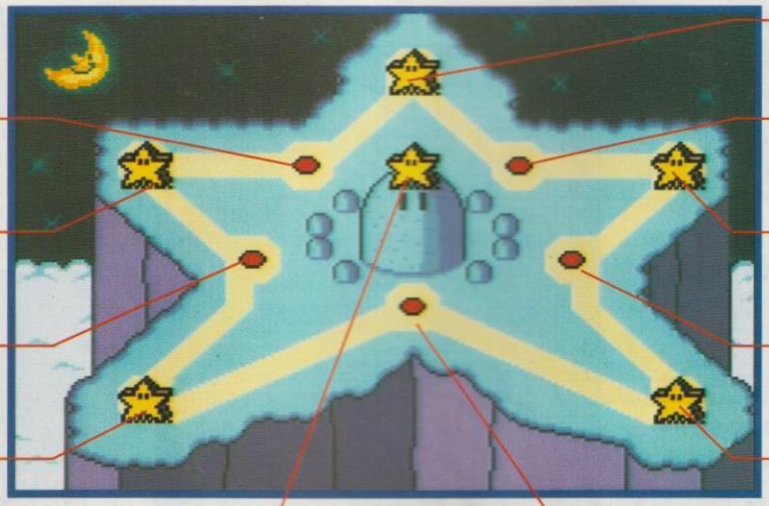


Ein Zugang zur Sternenstraße ist wie ein Hauptgewinn im Lotto: Mario kürzt so den Weg zu Bowser ab.

Ein gut gefütterter bunter Yoshi ist ein hilfreicher Freund in jeder Lage. Der rote zum Beispiel spuckt gerne Feuer.

WELTEN INFO

Welt	Zeit	Mit to
Sternenwelt 1	300	N
Sternenwelt 2	300	N
Sternenwelt 3	200	N
Sternenwelt 4	300	N
Sternenwelt 5	300	N



HUNGRIGE DINO-BABYS BRAUCHEN FUTTER

In den Sternenwelten findet Mario die süßen kleinen bunten Yoshi-Babies. Werden sie gut gefüttert, wachsen sie sehr schnell heran und werden Marios neue Freunde. Die bunten Yoshis verfügen über besondere Kräfte: Der rote zum Beispiel spuckt Feuer, egal welchen Panzer er gefressen hat, der blaue kann fliegen und der gelbe läßt die Erde beben.

ROT

BLAU

GELB

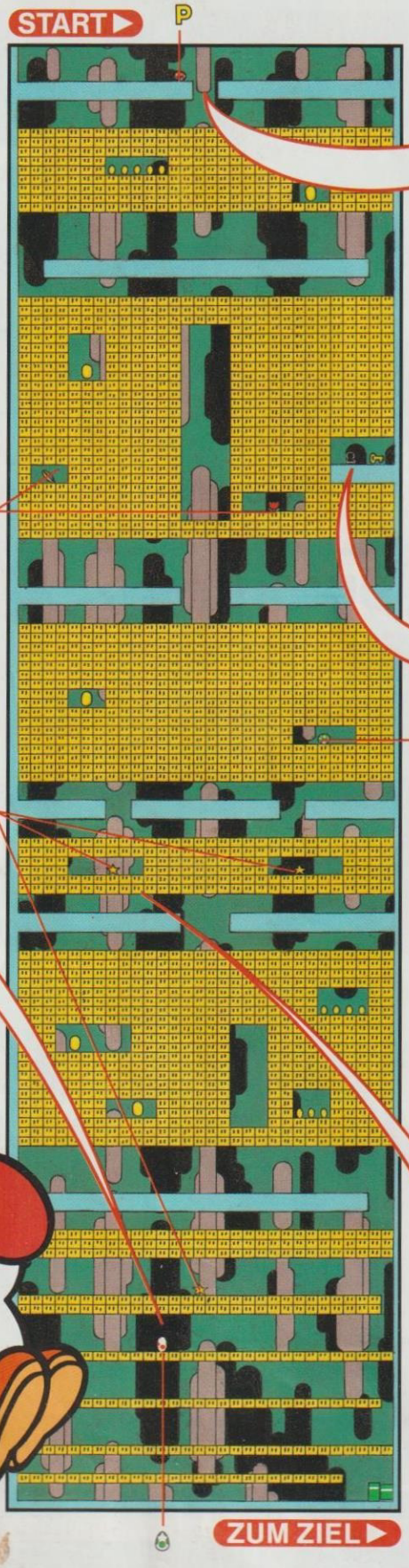
Der kleine Yoshi frißt alles, was ihm vor das Maul kommt. Mario kann das nur recht sein, schließlich will er ihn schnell wachsen lassen.

Art	Schwierigkeit	Normaler Ausgang zum...	Geheimer Ausgang zum...	Abspeichern	1-Up	Power-Ups	Seite
Untergrund	★★	Sternenstraße (1)	Sternenstraße (2)	Nein	★		S. 98
Unter Wasser	★★★	Sternenstraße (2)	Sternenstraße (3)	Nein	★	blau	S. 98
Land	★★	Sternenstraße (3)	Sternenstraße (4)	Nein	★	gelb	S. 98
Hindernis-Kurs	★★★	Sternenstraße (4)	Sternenstraße (5)	Nein	—	rot	S. 100
Hindernis-Kurs	★★★	Sternenstraße (1)	Sternenstraße (6)	Nein	—	—	S. 100

Mario greift nach den Sternen. Er hat die versteckte Sternenstraße entdeckt! Gleich in der ersten Welt erlebt er eine Überraschung. Die Welt besteht nur aus Blöcken.

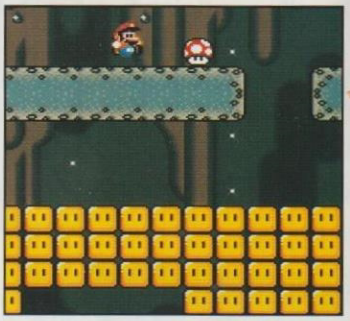
Wachse Yoshi, wachse!

In der Sternenstraße verbergen sich viele Verwandte von Yoshi. So zum Beispiel der rote Baby-Yoshi, ein Cousin seines grünhäutigen Verwandten. Er muß mit fünf Gegnern gefüttert werden, bis er ausgewachsen ist. Hat er einen Panzer im Maul, kann er Feuer spucken.



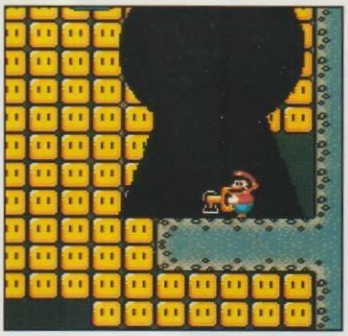
Bohr weiter Kumpel!

Der kleine Mario vermag die Blöcke, die den Weg nach unten versperren, nicht zu sprengen. Hier hilft nur der Superpilz. Mit ihm kann Mario den Drehsprung ausführen und sich bis nach unten bohren.



Geheime Ausgänge

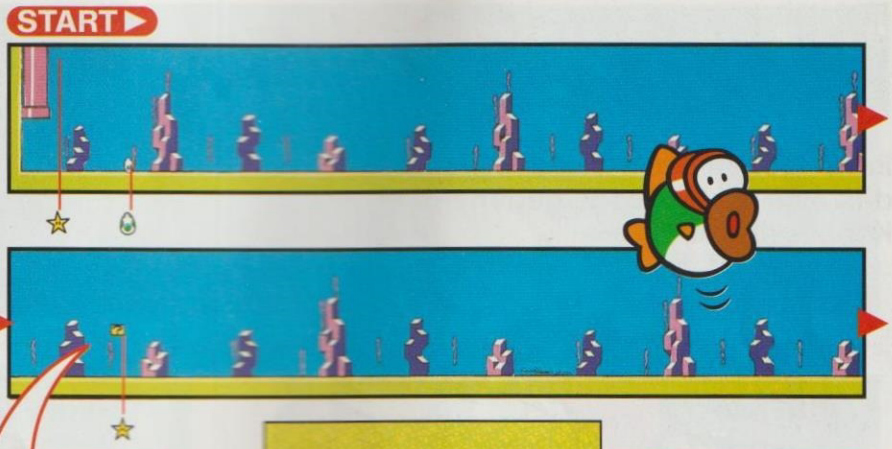
In der Sternenwelt bringen Mario die normalen Ausgänge nicht weiter. Deshalb gilt es, die geheimen Ausgänge zu finden. Hier ist der erste.



Unverwundbar

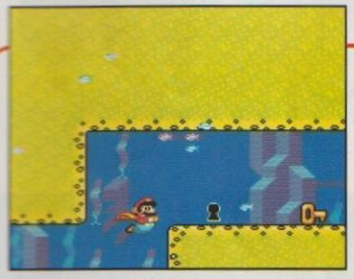
Gerade in der unteren Hälfte dieser Welt tummeln sich viele Gegner. Deshalb ist es hier besonders wichtig, einen oder sogar beide Unverwundbarkeitssterne zu ergattern und dann einfach die verwunderten Gegner umzurennen.

Hier, in der zweiten Sternenwelt findet Mario einen blauen Baby-Yoshi. Während er ihn trägt, kann er sich sehr schnell fortbewegen. Frißt der Kleine fünf Gegner, wächst er und Mario wird langsamer.



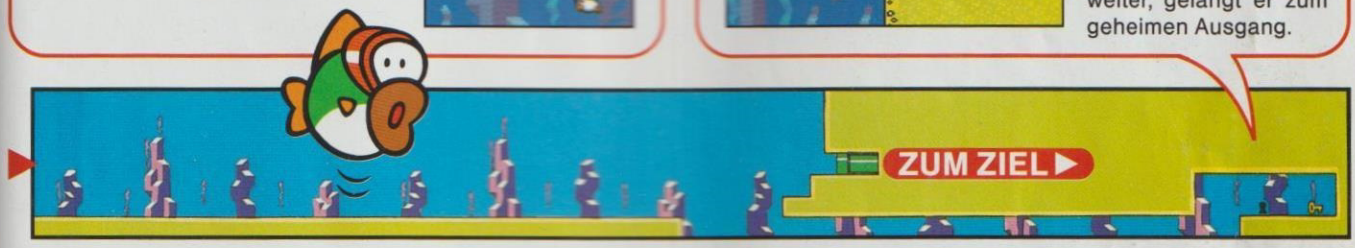
Wasser-Yoshi

Da Mario sich mit dem blauen Yoshi schneller fortbewegen kann, sollte er es vermeiden, den Saurier zu füttern, denn wenn er größer wird, wird er auch langsamer.

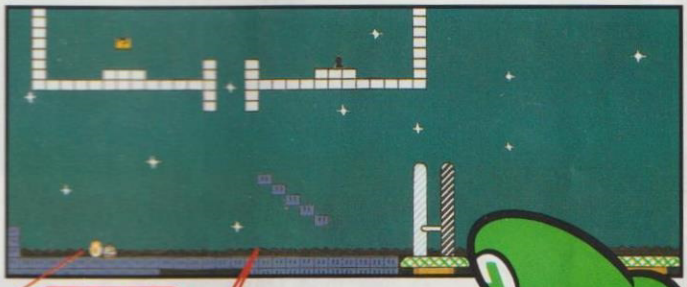


Unter der Röhre

Die Röhre, die zum normalen Ausgang in die Starworld zurückführt, sollte Mario ignorieren. Schwimmt er darunter weiter, gelangt er zum geheimen Ausgang.



Den Ausgang zur Sternenstraße sieht Mario bereits beim Betreten dieser Welt. Doch das bringt ihn nicht weiter, der geheime Ausgang liegt über ihm.

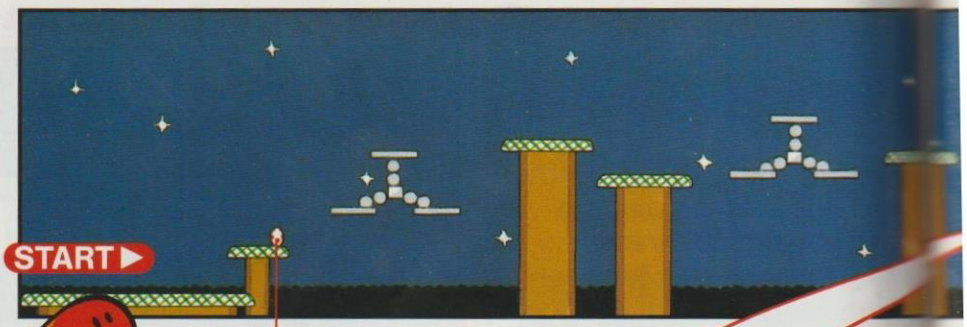


Air Lakitu

Gleich am Anfang der Stufe trifft Mario einen alten Bekannten, Lakitu. Wenn der Klempner schnell auf den P-Block springt, wirft Lakitu Münzen statt Stachelkäfer. Diesen Moment sollte Mario ausnutzen und einen Block nach oben werfen.

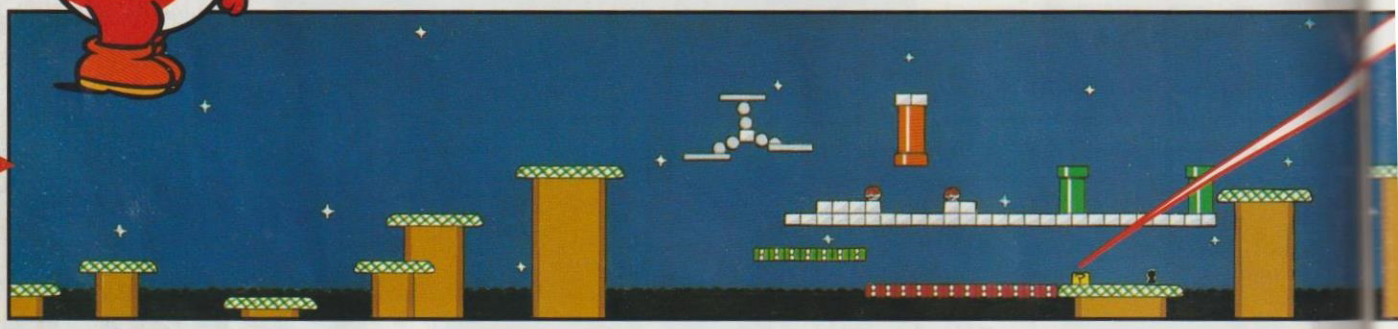
STERNEN-WELT 4

In der vierten Sternenwelt hilft der rote Baby-Yoshi gegen Koopas aller Art!



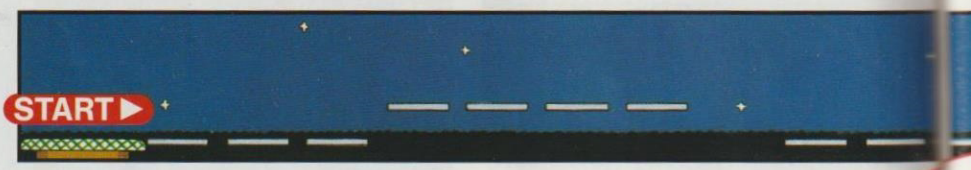
Blaue Panzer für roten Yoshi

An dieser Stelle sollte Yoshi bereits ausgewachsen sein. Frißt er nun einen blauen Panzer, kann Mario mit ihm durch die Lüfte fliegen.



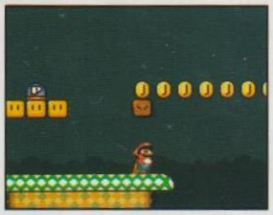
STERNEN-WELT 5

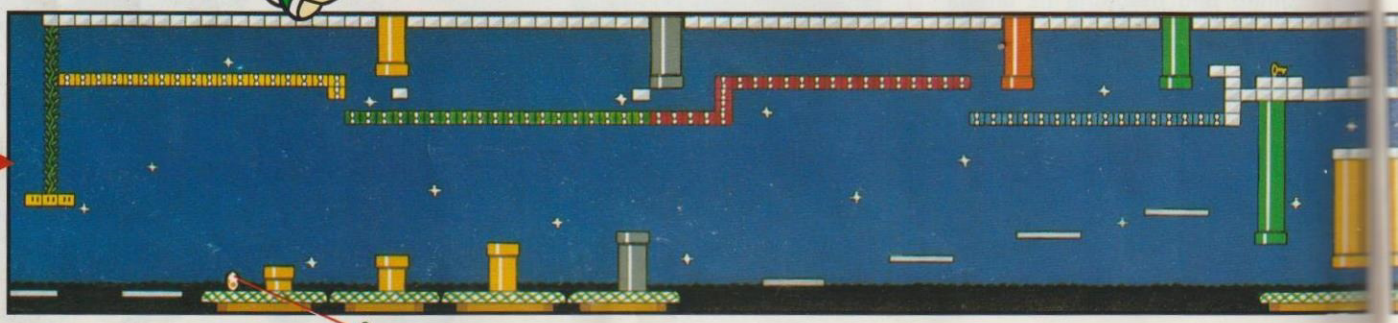
Die größte Herausforderung stellt sich Mario in der fünften Welt der Sternenstraße. Bevor er diese betritt, sollte er sich ein Cape angeln, denn hier ist fliegen angesagt.



Ein Pfad aus Blöcken

Hier muß Mario den Control-Block aktivieren und warten, bis die Münzen eine waagerechte Linie nach rechts gebildet haben. Nun den P-Block auslösen, um die Münzen in Blöcke zu verwandeln. Der Weg ist frei zu der Ranke, die zum Geheimausgang führt.





Cape oder Panzer

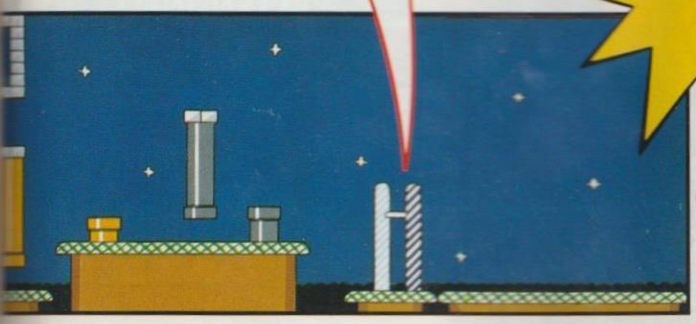
Der Schlüssel, der den geheimen Ausgang öffnet, befindet sich in diesem Block. Mario hat zwei Möglichkeiten, ihn zu bekommen. Mit einem Panzer oder mit seinem Cape.

Flug über den Abgrund

Falls Mario den roten und den grünen Schalter nicht betätigt hat, bleibt ihm an dieser Stelle nur eine Möglichkeit: Ein Flug mit Yoshi über die Wolken. Vorausgesetzt Yoshi hat vorher einen blauen Panzer verputzt.

Sternenverbindung

Bei den ersten vier Welten der Sternenstraße ist es nicht notwendig, die Zieltore zu durchlaufen, sie führen nur wieder in die Sternenstraße zurück. Dieses Tor jedoch verbindet die erste mit der fünften Welt. Nur so kann Mario alle 96 Einzelwelten besuchen.

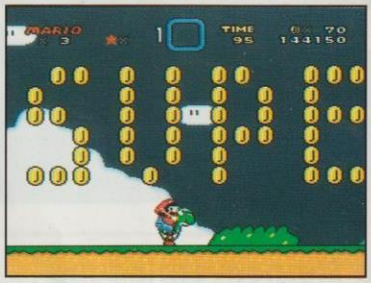


SPECIAL WORLD

Nur für Freaks

Der Name sagt schon alles: Das ist nur etwas für Spezialisten. Die Situationen, denen Mario hier gegenüber steht, schlagen alles bisher gesehene. Das Duell mit Bowser ist im Vergleich dazu geradezu ein Kinderspiel! Und am Ende erlebt Mario noch eine Begegnung der besonderen Art!

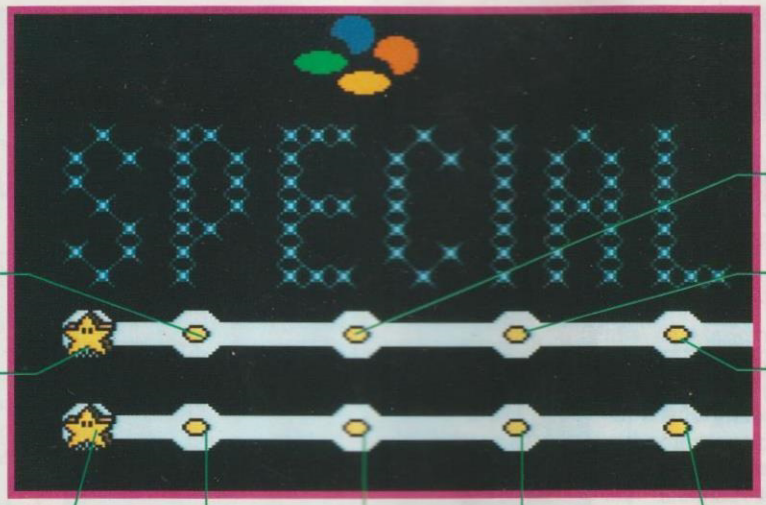
Lieber Mario, vergiß alles, was Du bislang mit Koopa-Schildkröten erlebt hast – die Menge macht's!



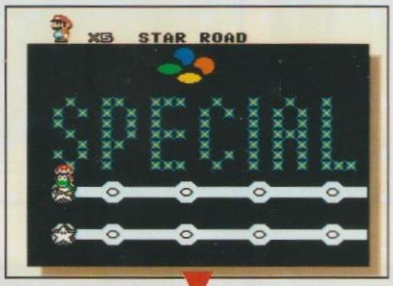
Wer es durch die Special Welt geschafft hat, kann sich mit Fug und Recht als Super-Klempner bezeichnen.

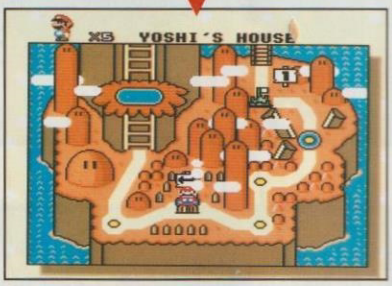
WELTEN INFO

Welt	Zeit	Mitteltor
Gnarly	300	Nein
Tubular	300	Nein
Way Cool	300	Nein
Awesome	300	Nein
Groovy	300	Nein
Mondo	300	Nein
Outrageous	300	Nein
Funky	200	Nein



WILLKOMMEN AUF DEM PLANETEN MARIO





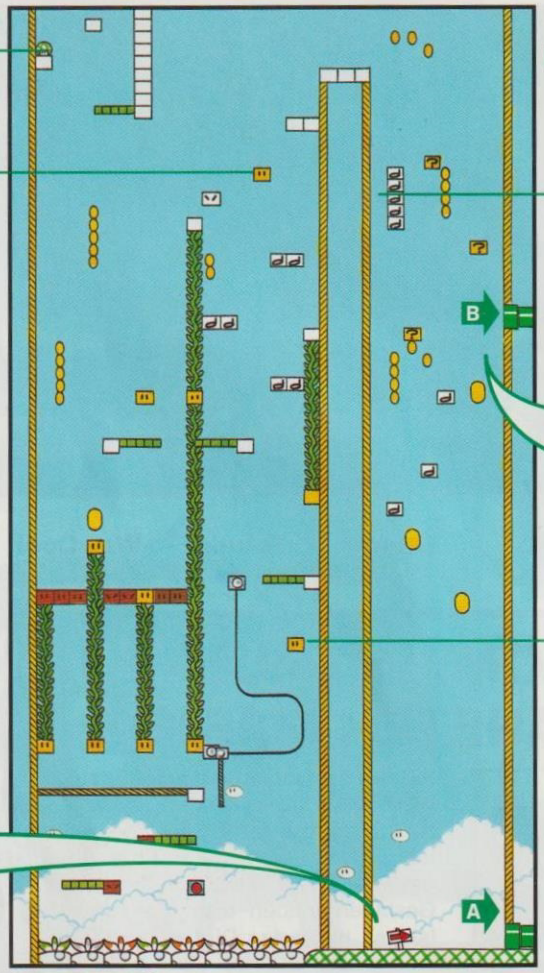
Von der achten Special World geht es zurück zu Yoshis Haus und einem anderen Dinosaurierland.

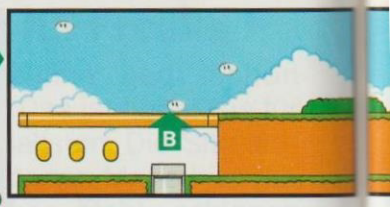
Hat Mario auch die achte Special World heil überstanden, kehrt er zurück zu Yoshis Haus. Mittlerweile ist es aber sehr herbstlich dort geworden und einige merkwürdige Gestalten treiben sich hier herum: Ist das noch das Dinosaurierland? Wohl kaum, denn die Mario-Kopien müssen von einem anderen Stern kommen.

Mario bekommt langsam eine Identitätskrise, denn seine Gegner sehen aus wie er selbst.

Art	Schwierigkeit	Normaler Ausgang zum...	Geheimer Ausgang zum...	Abspeichern	1-Up	Power-Ups	Seite
Hindernis-Kurs	★★★	Tubular	—	Nein	—	—	S. 104
Hindernis-Kurs	★★★★	Way Cool	—	Ja	—	—	S. 104
Hindernis-Kurs	★★★	Awesome	—	Nein	—	—	S. 106
Land (Eis)	★★★★	Groovy	—	Ja	★	—	S. 106
Land	★★★	Mondo	—	Nein	★	⌀	S. 108
Land/Unter Wasser	★★★★	Outrageous	—	Ja	—	—	S. 108
Land	★★★★	Funky	—	Nein	—	—	S. 110
Land	★★★	Sternenstraße (7)	—	Ja	—	—	S. 110

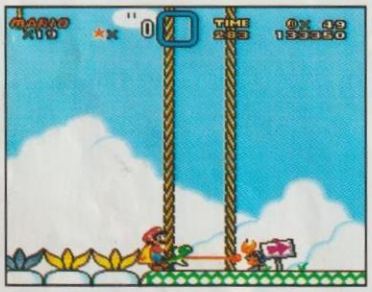
Jetzt geht's los! Mario hat den Sprung in die Special World geschafft. In der ersten Zone gilt es ein gewaltiges Hindernis zu überwinden...





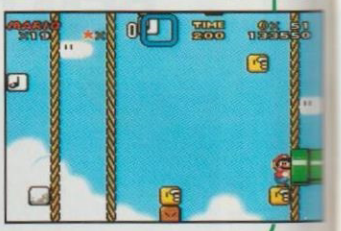
Der einfachste Weg

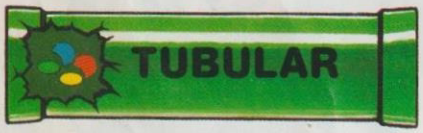
In der Mitte dieser Welt steht eine gewaltige Barriere. Es gibt mehrere Möglichkeiten, sie zu überwinden. Am einfachsten ist es, mit Yoshi die Welt zu betreten und sich den blauen Panzer hinter der Barriere zu krallen. Die lange Zunge des Sauriers macht's möglich. Nun kann das Hindernis überflogen werden.



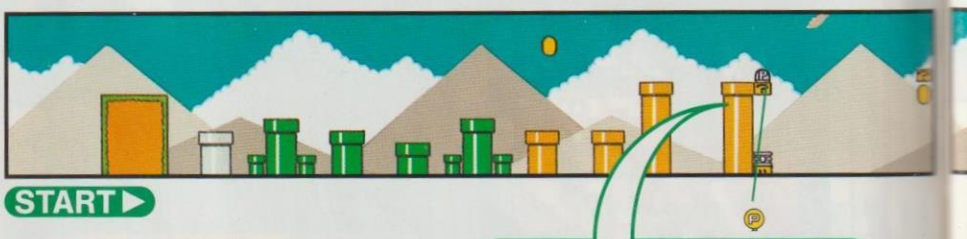
Ein geheimnisvoller Weg

Wird der P-Block auf der Barriere aktiviert, erscheint ein Block, der es Mario ermöglicht, die Röhre zu betreten.



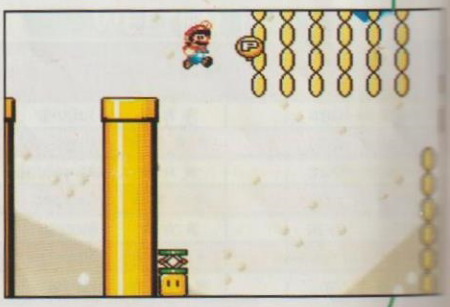


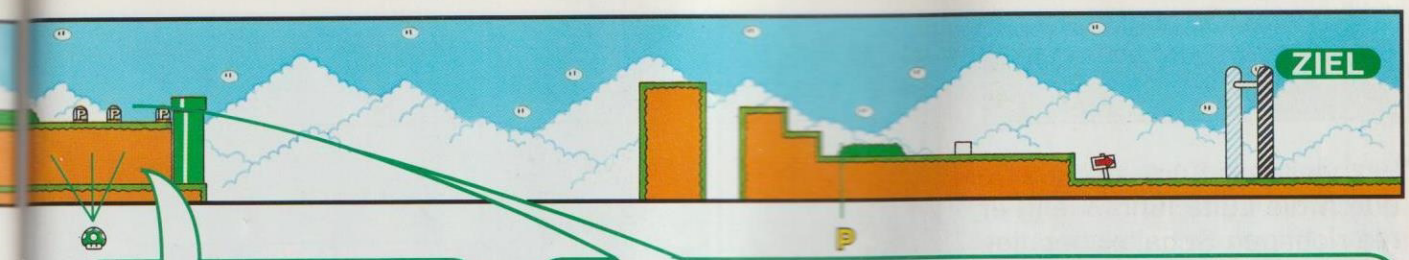
Marios Erfolg in dieser Stufe hängt davon ab, wie gut er sich als Ballon-Klempner bewährt und den Hindernissen, die da auf ihn warten ausweicht.



Kugelrund und gesund

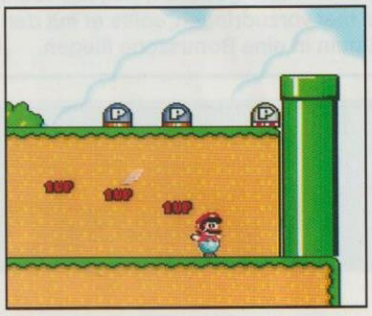
In diesem Block befindet sich ein P-Ballon. Mario sollte sich diesen greifen, losfliegen und Ausschau nach dem nächsten halten, denn die Wirkung hält nicht lange an.





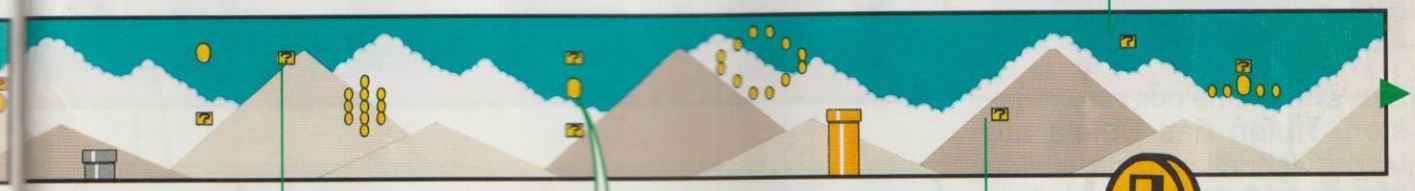
Drei mal drei

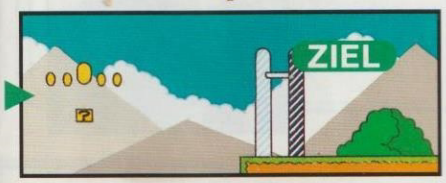
Falls es Mario gelungen ist, im ersten Bild die Röhre in der Mitte zu betreten, findet er sich hier wieder. Nun sollte er zunächst die drei Drachenmünzen auf der linken Seite einsammeln. Läuft er zur rechten Seite, werden sich ihm drei unsichtbare 1-Ups offenbaren. Jetzt kann er nach oben springen und seinen Weg fortsetzen.



Laß die Erde beben und es werden sich 1-Ups ergeben!

Falls es Mario nicht gelungen ist, den Weg in die untere Röhre zu finden, hat er noch eine andere Möglichkeit, die 1-Ups zu ergattern. Hat er ein Cape, kann er durch einen Sturzflug ein Erdbeben auslösen, das die Pilze einsammelgerecht nach oben schleudert. Diese Technik will jedoch gelernt sein.

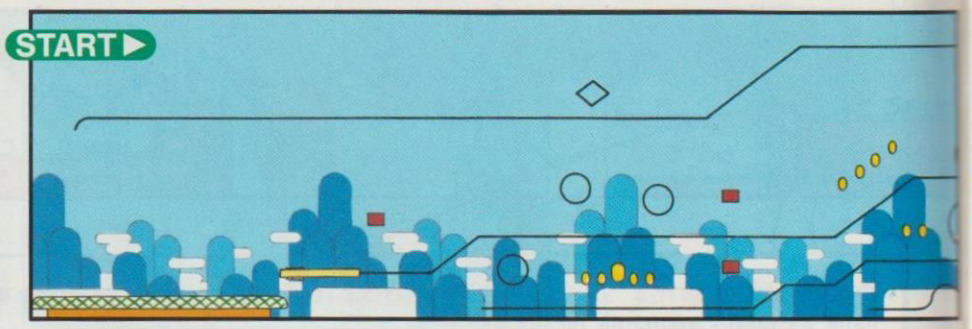


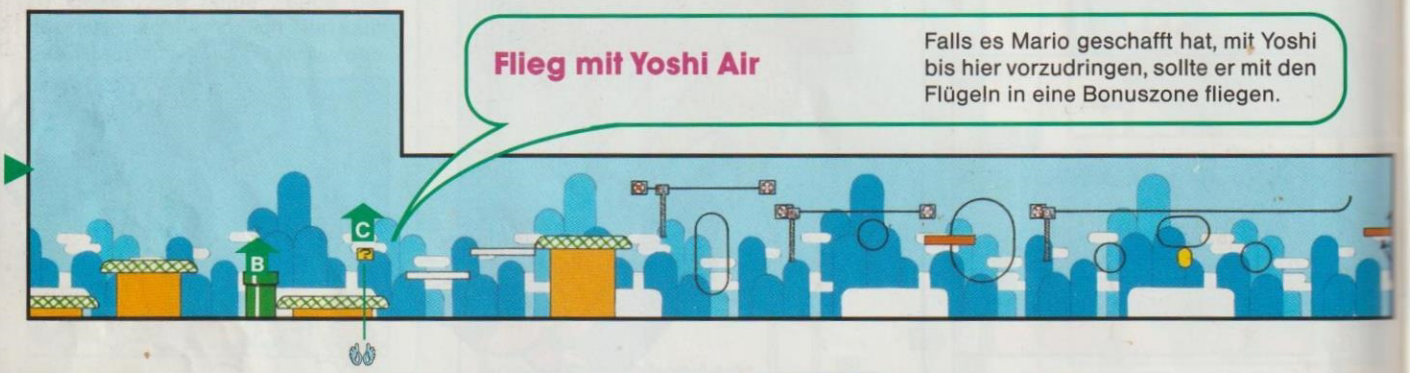


Ab durch die Mitte

An dieser Stelle haben es gleich zwei Feuerpflanzen auf Mario abgesehen. Wenn Mario ihren Flammenbällen ausweicht und genau zwischen ihnen hindurchfliegt, umgeht er auf diese Weise gefährlichere Gegner und findet eine wertvolle Drachenmünze.

Ein weiterer Kurs, der Mario durch die Lüfte führt. Wenn er die richtigen Schalter betätigt, kann er sich gemütlich ins Ziel fahren lassen. Betätigt er einen falschen, wirds gefährlich.

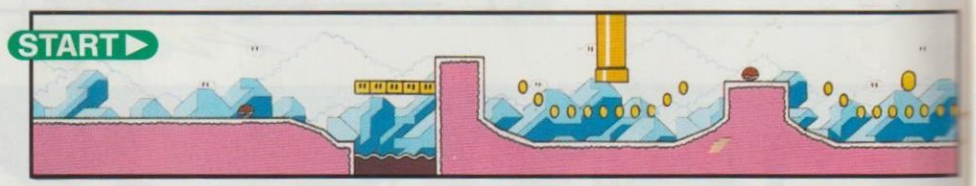




Flieg mit Yoshi Air

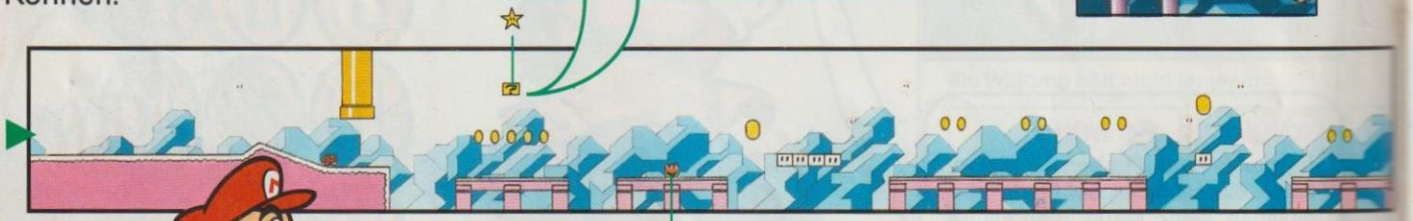
Falls es Mario geschafft hat, mit Yoshi bis hier vorzudringen, sollte er mit den Flügeln in eine Bonuszone fliegen.

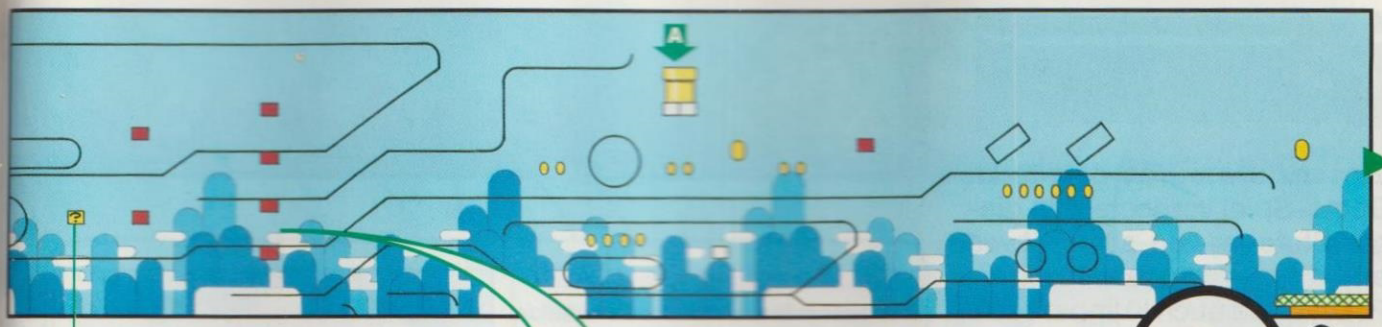
Hier wartet eine der schwierigsten Stufen des Spiels auf Mario. Schnell wird der kleine Klempner feststellen, daß er hier aufs Glatteis geführt wird. Besonders der zweite Teil des Kurses verlangt Marios ganzes Können.

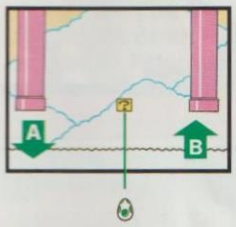


Ein Stern in der Not...

...macht hundert Gegner platt. Nur wenn Mario den P-Block bis hierher transportiert, kommt er an den Stern im Block heran.

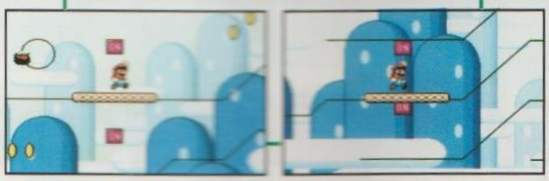


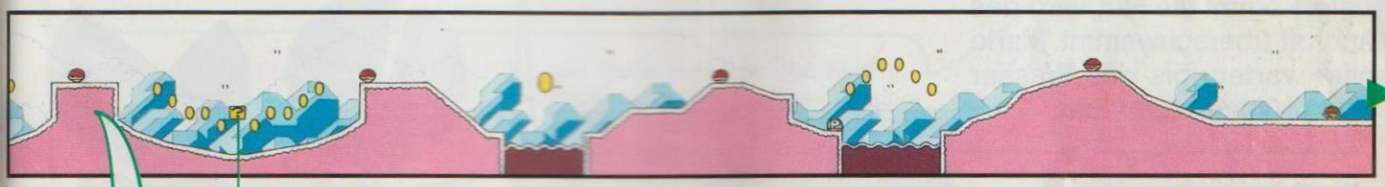




Schalterrätsel

Auf der Plattform, muß Mario den ersten Schalter ignorieren, den zweiten aber unbedingt umschalten.





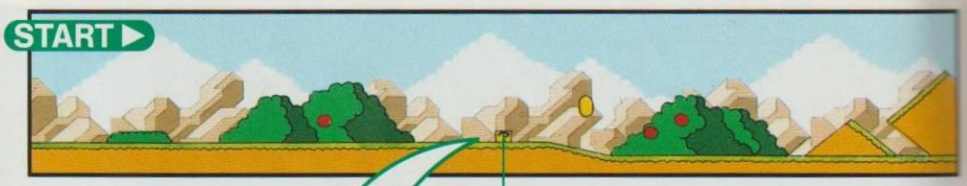
Fußball Koopas?

In dieser Stufe sind die Koopas so Banane, daß sie ihre Panzer abnehmen und damit Fußball spielen.

Eine üble Stelle

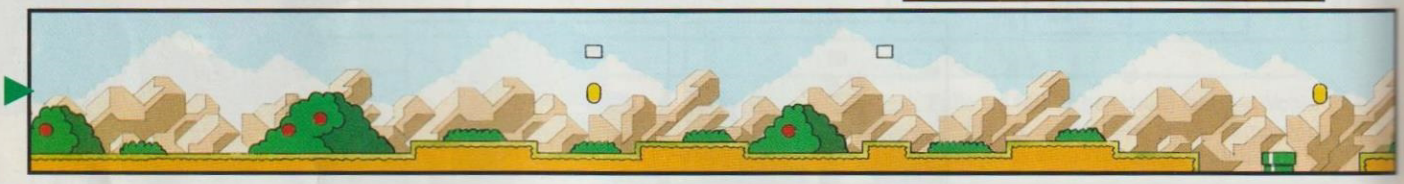
Denn hier muß Mario genau auf der fliegenden Kröte landen und von dieser weiterspringen auf den Block. Das Leben ist eines der härtesten...

Dieser Kurs wurde bereits im Demo-Spiel vorgestellt. In dieser Stufe ist von allem etwas enthalten. Pflanzen, Koopas, Pokeys und auch Kumpel Yoshi ist hier mit von der Partie. Hat Mario die Welten Tubular und Awesome mühelos geschafft, dürfte diese Stufe ihm keine Probleme bereiten.

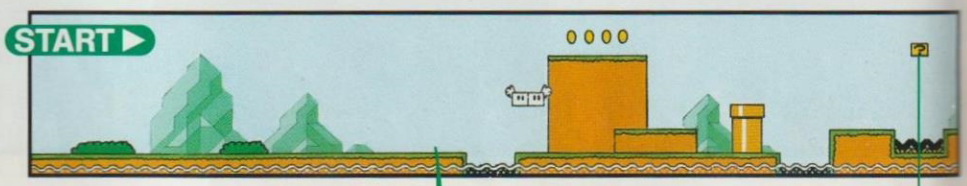


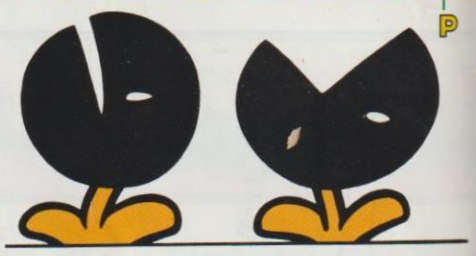
Yoshi wartet

In diesem Block befindet sich Marios Kumpel Yoshi. Mario sollte gleich die erste Kröte im Bild von ihrem Panzer befreien und diesen dann gegen den Block kicken. Yoshi erscheint und ist bereit für einen ungestümen Ritt durch Groovy World.



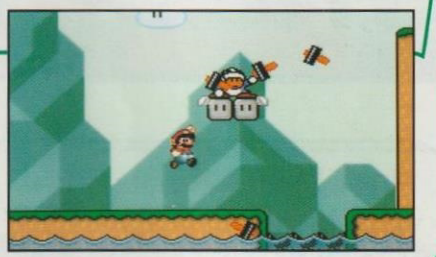
Die Mondo Welt liegt an einer Küste. Kommt die Flut, wird das Land oft überschwemmt. Mario sollte warten, bis das Wasser sich zurückgezogen hat.

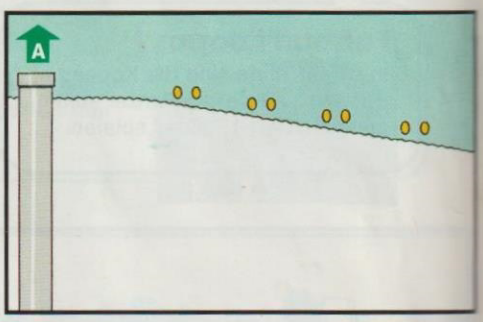




Warten auf die Ebbe

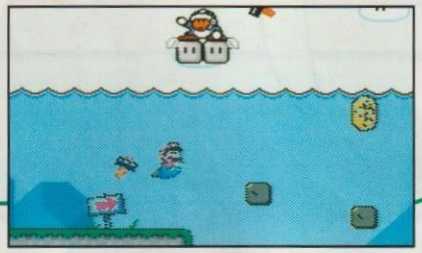
Gleich im ersten Abschnitt der Welt wartet einer der Hammer-Brüder auf Mario. Hier sollte Mario auf die Ebbe warten und dann losstürmen, um den Hammer-Freak zu busten.

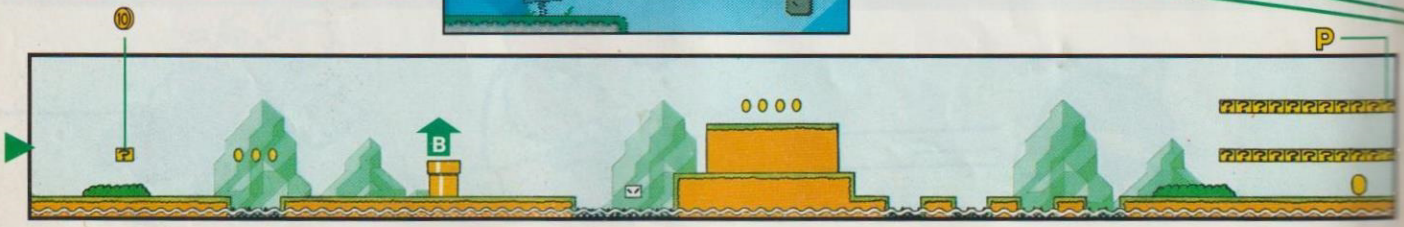


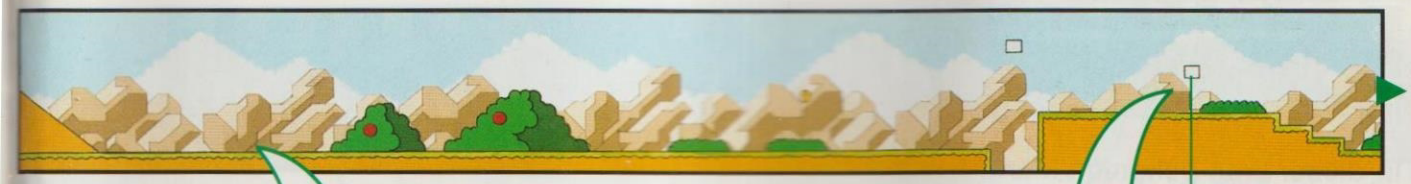


Unterwasserschlacht

Da sich unter diesem Hammer-Bruder kein fester Boden befindet, ist es einfacher hier auf die Flut zu warten und dann unter dem Hammerwerfer her zu schwimmen.





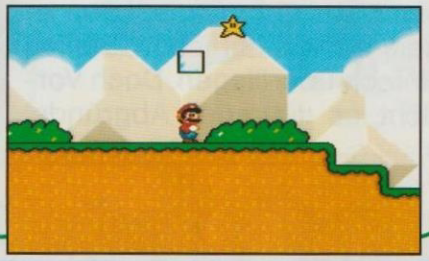


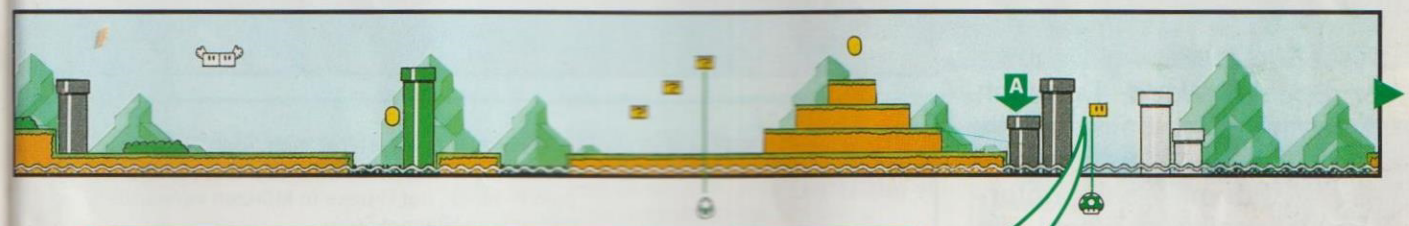
Du hast die Wahl, Yoshi!

In diesem Abschnitt findet man Koopas aller Art, in jeder Farbe. Jetzt liegt es an Yoshi, sich die Kröte auszuwählen, die ihm am besten schmeckt und mit deren Panzer er seine speziellen Fähigkeiten am geschicktesten einsetzt.

Den Stern hat Mario gern

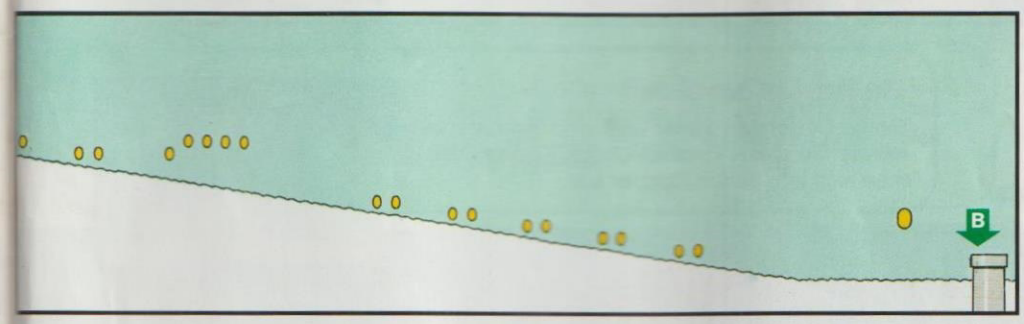
Diesmal kann sich Mario etwas aussuchen. Zuerst muß er den Block aktivieren und dann den gewünschten Gegenstand aufsammeln. Er sollte sich für den Stern entscheiden, denn mit ihm kann er ungehindert weiterstürmen.

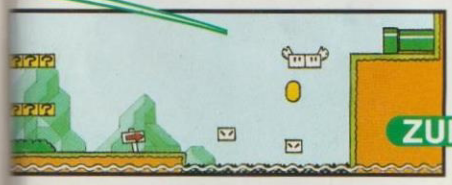




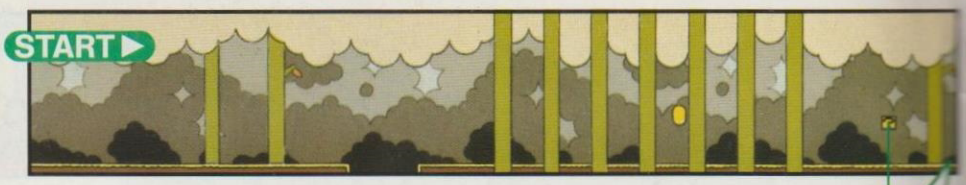
Hier tut die Flut gut!

An den Block zwischen den beiden Röhren kommt Mario nur heran, wenn er vorher auf die Flut wartet. Ist das Land geflutet, kann er den 1-Up ohne Probleme aus dem Block poppen.



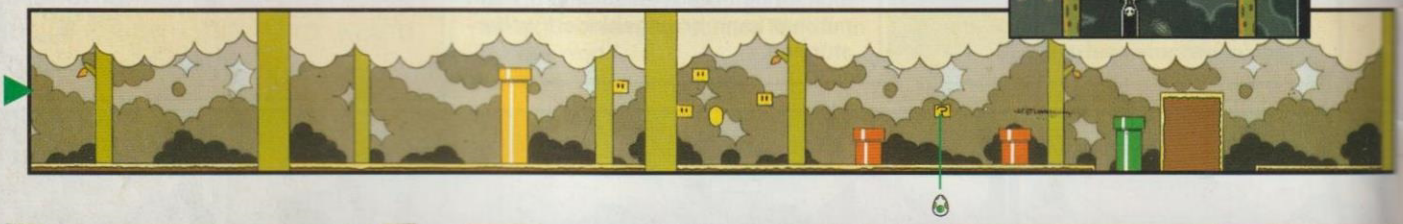


In dieser Welt bekommt Mario es mit einer ganzen Menge Kugel-Willies und Wigglers zu tun. Hat er ein Cape, kann er viele der gefährlichen Stellen einfach überfliegen. Doch Vorsicht, es gibt auch Abgründe.

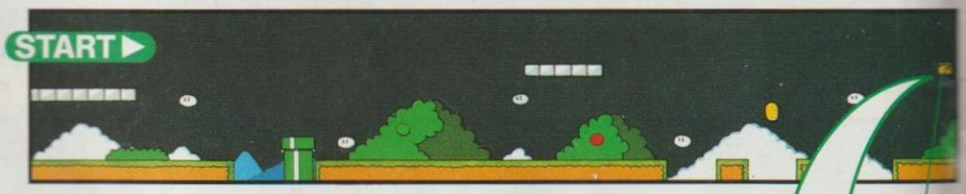


Einfach mitnehmen

Hier steht ein Trampolin. Mario sollte es sich unter den Arm klemmen und ab damit. Er wird es benötigen, für das erste große Hindernis.

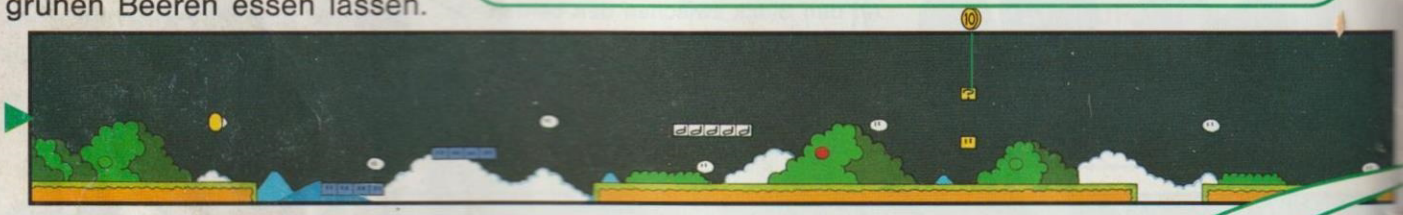


Dieser Kurs ist der wohl längste der Special World. Dennoch ist es möglich, ihn in relativ kurzer Zeit zu durchqueren. Falls Mario mit Yoshi unterwegs ist, sollte er Yoshi die grünen Beeren essen lassen.



Ein Yoshi fällt vom Himmel

In diesem Block verbirgt sich Yoshi. Mit einem Panzer ist er aus dem Block zu locken und mit dem P-Block, der Blöcke in Münzen verwandelt, fällt er vom Himmel.



Ein harter Brocken!

Einige Bewohner dieser Welt sind sehr merkwürdig. So dieser Football-Chuck. Kaum nähert man sich ihm, schon flippt er aus.

Feuer einstellen!

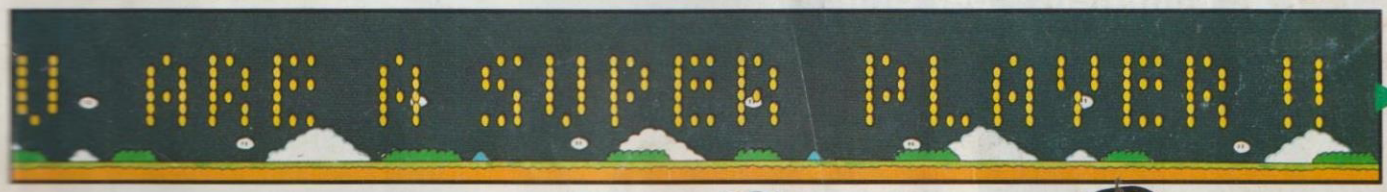
Stellt sich Mario sehr nah an die Kanonen heran, werden sie ihr Feuer einstellen und erst wieder schießen, wenn er sich von ihnen entfernt.

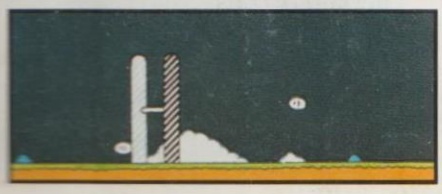
Mach den Sumo platt!

Hier sollte Mario zunächst die beiden zerstörbaren Blöcke mit einem Drehsprung vernichten und dann den Sumo von unten andotzen. Im oberen, rechten Notenblock ist ein Stern.

Mahlzeit!

Für drei grüne Beeren, die Yoshi ißt, erhält Mario einen Bonus von 20 Sekunden. Das gibt ihm Zeit, um die Münzen in dieser Welt einzusammeln.



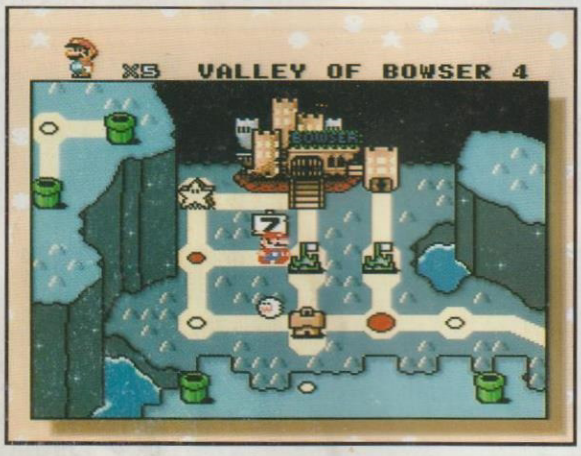


ZIEL

EXTRA-TIPS

Übung macht den Meister

Das ist eine altbekannte Tatsache und eigentlich kein besonderer Tip. Allerdings soll es ja Leute geben, die einfach nicht genug kriegen können. Wenn Ihr Eure „Lieblingsfestung", nachdem Ihr sie bereits niedergerissen habt, nochmals betreten wollt, dann gibt es einen kleinen Trick. Stellt Euch auf die Festungsruine und drückt gleichzeitig den L- und den R-Knopf am Controller. Nun könnt Ihr erneut in die wiederaufgebaute Festung hineinmarschieren und Euch nochmals den tückischen Fallen stellen. Das kann sehr nützlich sein, falls in einer Festung gleich zu Anfang ein Power-Gegenstand zu finden ist. Oder wollt Ihr vielleicht den Umgang mit einem Gegner üben?



Die magische Zahl

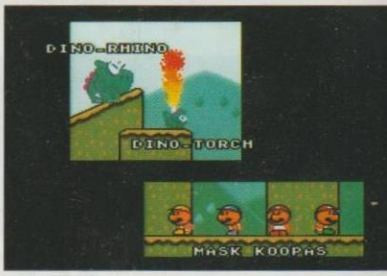
Ein wirklich toller Trick! Wenn die Zehnerstelle Eurer Sternmünzenanzahl gleich der Zehnerstelle Eurer Restzeit ist, erhaltet Ihr ein Extraleben. Ein Beispiel: Ihr besitzt 38 Sternmünzen und passiert das Zieltor, wenn Eure Restzeit 233 beträgt. In diesem Fall sind beide Zehnerstellen identisch und Mario kann sich ein Extraleben in die Taschen stecken. Da lohnt es sich, auch mal ein wenig vor dem Zieltor zu warten. Wenn es ein Extraleben zu gewinnen gibt, kommt es auf ein paar Sekunden nicht an.

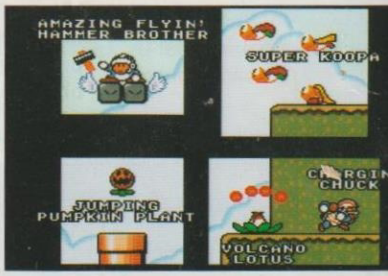
Sterne sammeln – der Bonustrick

Das ist der Trick für Sterngucker. Sobald Mario die Schranke des Zieltores durchbricht, sieht er Sterne die eine Ziffer bilden. Sobald Ihr 100 Sterne gutgeschrieben bekommen habt, landet Mario in einem Bonusspiel. In diesem einzigartigen Blöckespiel könnt Ihr dann bis zu maximal acht Extraleben gewinnen. Allerdings handelt es sich um ein Geschicklichkeitsspiel und wenn Euer Timing nicht genau stimmt, könnt Ihr auch mal leer ausgehen.

Neue Besetzung

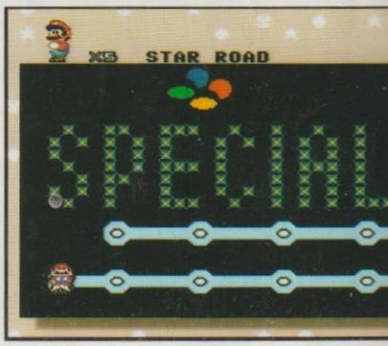
Wenn Ihr die Special Welt heil überst
den habt, landet Ihr in Yoshis Haus. A
dings hat sich im Dinosaurierland eini
verändert – nicht nur farblich. Plötz
begegnet Mario Koopa-Kröten, die
eine Mario-Maske aufgesetzt haben.
die Piranha-Pflanzen sind zu grinsen
Kürbisköpfen geworden. Witzig ge
um noch einmal durch das Dinosaur
land in Richtung Bowser zu marschie





Für Musikfreunde

Die Special Welt bietet auch Mus
freunden eine Spezialität. Laßt M
einfach ein paar Minuten auf der K
stehen und die Hintergrundmu
wechselt – eine Steel-Drum-Version
original Super Mario Bros.-Themas.



g

berstan-
us. Aller-
d einiges
Plötzlich
die sich
ben. Und
nsenden
genug,
saurier-
chieren.

le

Musik-
Mario
Karte
musik
on des

0 045496 490058